

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo uses an autosave feature. Do not insert or remove the Memory Stick Duo™ after start-up as doing so may cause data to be overwritten.

In Single Player mode, progress will be automatically saved to Memory Stick Duo™ between missions if a Memory Stick Duo™ with at least 800KB of free space is inserted. In Single Player mode, previously saved data will be loaded automatically upon start-up, and can be accessed by selecting "Continue Campaign Menu" from the "Campaign Menu" on the Main Menu.

SETTING UP THE HEADSET

The Headset can be used to conduct two-way conversations with other players during online sessions and is useful for barking orders and giving warnings. Used in conjunction with the Headphones with Remote Control for PSP™, the Headset must be inserted into the remote control and then the remote control must be inserted into the headset connector on the PSP™ system.

NOTE: using the Headset is optional but highly recommended for online play.



WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ (PlayStation®Portable) Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS

MENU CONTROLS

Navigate menu/highlight menu item
Select highlighted menu item
Previous screen/return to Main Menu
Open Start Menu/pause
Access Tactical Map (TacMap)
Voice Chat (with Headset)

Access Team Command Menu
Open Team Command sub-menu
Highlight command
Execute command
Execute Team Command Action (TCA)
Player statistics (online)
In-Game Communications Menu (online)

↑/↓/←/→
X button
O button
START button
SELECT button
O button (hold) + voice
(Multiplayer only)
O button (tap)
X button
↑/↓/←/→ buttons
X button
O button (hold)
SELECT button
O button (tap)

CHARACTER MOVEMENT AND ACTIONS

Move
Sidestep left/right

Toggle Free Look mode on/off
Move character while in Free Look mode

Change stance (stand, prone, crouch)
Fire/throw/deploy weapon/take picture
Target lock
Cycle through targets

Primary weapon/grenade quick switch
Special action
TCA command (Single Player only)

analog stick
L button (hold)
+ analog stick
→ button (tap)
L button (hold)
+ analog stick
△ button
X button
R button (hold)
R button (hold)
+ L button (tap)
△ button (hold)
□ button
O button (hold)

Reload weapon

□ button (hold) or ← button
+ □ button

Toggle vision mode

↑/↓ buttons

Cycle through team-mates during online play
(when out of action)

←/→ buttons

Open equipment panel

← button

Cycle through weapons/equipment

↑/↓ buttons

Select weapon/equipment

X button

Toggle firing mode

← button + △ button

FIRETEAM COMMAND LIST

Fireteam is the name of the two-man SEALs unit at your command and it consists of yourself, codenamed SANDMAN, and your SEAL team-mate, Tate Rawlins a.k.a. LONESTAR. One of LONESTAR's primary responsibilities is to cover your back during combat situations. LONESTAR will never move too far away from you and he will always endeavour to rejoin you if you wander off on your own.

LONESTAR can be instructed to foray a short distance away from your position in order to execute some of the following commands:

DEPLOY

If LONESTAR is equipped with grenades, C-4 or satchel charges, he will respond to your command by dispatching his explosive payload.

FOLLOW

Shadowing your every move, LONESTAR will take your lead and follow behind you copying your body position.

FIRE AT WILL

LONESTAR will open fire on any enemy within range.

REGROUP

Command LONESTAR to return to your position.

MOVE TO

Instruct LONESTAR to move to a designated position as indicated by the crosshairs.

HOLD FIRE

Command LONESTAR to hold fire until you countermand the order or until he spots an enemy who is about to open fire.

STEALTH TO

Order LONESTAR to move in a stealthy manner to a position as indicated by the crosshairs.

BREACH

Order LONESTAR to open a door and secure the area on the other side of the doorway by force.

INTERACT

Order LONESTAR to perform a Special Action.

HOLD POSITION

Order LONESTAR to hold his position until commanded otherwise. LONESTAR will always stay within a certain distance of you, so if you move beyond that designated distance, he will break position and return to cover you.

USING THE CROSSHAIRS AND NAV POINTS

Use the crosshairs to send LONESTAR to a specific location, for example, place the crosshairs on a specific location such as a doorway and issue the "MOVE TO" command to instruct LONESTAR to move into the doorway area.

Nav Points are map coordinates that mark key positions in the op area. Nav Points, such as Charlie, Delta, Echo and Foxtrot, are created prior to insertion and will be displayed on-screen as geographical reference points. Nav Points can be viewed on the TacMap by using the  and  buttons to navigate and zoom in and out. Please refer to the TacMap section and the Mission Objectives section of this manual for detailed instructions on how to use the TacMap.

COVER TARGET

Give the command to cover a specific zone, and LONESTAR will open fire on any enemy that enters the zone, as long as he has visual contact with the specified zone.

GET DOWN

Order LONESTAR into the prone position.

KILL TARGET

If LONESTAR has a target in view, he can be instructed to shoot to kill.

NOTE: an escortee can also be instructed to perform a specific action as long as they are travelling with your unit.

GETTING STARTED

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm. To return to the previous menu screen, press the **O** button.

TITLE SCREEN

The Title Screen will be displayed. Press the **X** button to access the Operations Control Network (OCN) interface and press the **X** button again to access the "Create a New Profile" Screen. Use the virtual keyboard to enter a profile name. Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight a character on the virtual keyboard and press the **X** button to confirm. When finished, highlight "Enter" and press the **X** button to access the Main Menu.

MAIN MENU

INSTANT ACTION

Once a mission has been completed in Campaign mode, you can enter Instant Action mode and play the same mission map from five different game types and three different difficulty levels. Use the analog stick or directional buttons to highlight an option and press the **X** button to confirm each choice. Press the **□** button to randomise the mission variables.

HOSTAGE EXTRACT

Find the hostages and safely deliver them to the extraction zone.

STEALTH EXTRACT

Find the hostages and safely deliver them to the extraction zone without being detected. If spotted by an enemy, the hostile must be neutralised within seconds or else the mission will result in failure.

SWEEP AND CLEAR

Eliminate all hostiles within a set amount of time.

SABOTAGE

Find the satellite terminal and command LONESTAR to disable it to complete the mission.

STEALTH SABOTAGE

Find the satellite terminal and command LONESTAR to disable it. If spotted by an enemy, the hostile must be neutralised within seconds or else the mission will result in failure.

NOTE: each time a map is attempted in Instant Action mode, items and enemy positions will be randomized.

CAMPAIGN

NEW CAMPAIGN

Begin a Single Player mode campaign. Please refer to the Campaign Menu section of this manual for further details.

CONTINUE CAMPAIGN

Resume a SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo campaign from your most recent save file. A Memory Stick Duo™ containing previously saved data must first be inserted into the Memory Stick Duo™ slot before continuing a saved campaign.

MISSION REDEPLOY

Replay a previously completed mission.

CAMPAIGN STATS

View current campaign statistics.

INFRASTRUCTURE

Wirelessly connect to a Wireless (WLAN) Access Point and get online to take on players across the globe in multiplayer combat action for up to 16 players.

AD HOC

Up to 16 players can wirelessly connect to a multiplayer Ad Hoc Mode session. All players must be positioned within 10 metres of each other and must have a clear line of sight between each PSP™ system.

SETTINGS

CONTROLLER LAYOUT

Review the default controls for SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (outlined elsewhere in this manual).

OPTIONS LIST

MUSIC VOLUME

Set the volume level of the in-game music.

DIALOGUE VOLUME

Set the volume level of the in-game dialogue.

EFFECTS VOLUME

Set the volume level of the sound effects.

HELP POPUPS

Press the X button to turn the in-game help popup menus on or off.

Y-AXIS INVERT

Press the X button to turn the Y-Axis Invert feature on or off.

LOOK SPEED

Adjust the look speed of the crosshairs/weapon reticule.

DEAD ZONE

Adjust the amount of movement the analog stick requires before the crosshairs begin to move.

ACCEPT CHANGES

Save all Options List adjustments to Memory Stick Duo™.

NOTE: press the  button to return the Options List to its original default settings.

PROFILE SETTINGS

Edit your profile name and difficulty level or save a profile, load a profile or delete game data from Memory Stick Duo™.

EXTRAS

View and access great extras such as movies, weapons and new characters that have been successfully unlocked either by completing missions in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo or by synchronising saved data between SOCOM 3: U.S. Navy SEALs and SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo via Crosstalk.

CROSSTALK

Mission goals can be influenced in either SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (for PSP™) or SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (for PlayStation®2) (sold separately) by first completing specific Crosstalk objectives in one title and then synchronising the saved data with the other title and vice versa.

In order to synchronise data between SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo and SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, the PSP™ system must first be connected to a PlayStation®2 console (sold separately). To connect a PSP™ system to a PlayStation®2 console and access the Crosstalk features of both titles, use a standard USB cable with a Mini-B connector to link the PSP™ system to one of the USB connectors on the front of the PlayStation®2 console.

Once the PSP™ system and the PlayStation®2 console have been connected by USB cable, please ensure that SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo has been inserted correctly into the PSP™ system and that SOCOM 3: U.S. Navy SEALs has been inserted correctly into the PlayStation®2 console, before accessing the Main Menu in each title. Select "Profile" in each title and then select the "Extras" option. Select the

"Crosstalk" option for each title and press the X button to access the Crosstalk screen which will display all objectives completed and rewards gained.

Highlight the "Sync All Files" option on the "Crosstalk" screen of SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo and press the X button. A file synchronisation message will be displayed on-screen. Highlight the "Sync All Files" option on the "Crosstalk" menu of SOCOM 3: U.S. Navy SEALs and press the X button, and finally press the PSP™ system's X button to begin synchronisation.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs will then display an on-screen message prompting you to save your profile. Select "Yes" to overwrite a previously saved profile with a new profile that incorporates the "Crosstalk" features from SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Simultaneously, the profile for SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo will be automatically saved to Memory Stick Duo™.

TUTORIALS

View a comprehensive list of helpful tutorials on subjects such as navigation, combat and how to issue orders.

CAMPAIGN MENU

MISSION BRIEFING

View a summary of your orders with a general mission description, including important intelligence, target specifics and diplomatic concerns.

MISSION OBJECTIVES

View a list of primary mission objectives in the order that they should be executed. If additional objectives arise during the operation, SOCOM HQ will directly transmit notification.

MISSION INTEL

View dossiers of recently gathered intelligence pertinent to the main objective of each mission. The dossiers include maps of the op area, recon information and terrorist profiles.

ARMOURY

Review or change weaponry and equipment for each Fireteam member by first selecting a SEAL and then selecting your primary weapons, secondary weapons, attachments and equipment. Highlight a weapon or equipment slot using the analog stick or directional buttons and press the **X** button to confirm. Once selected, press the **←/→** buttons to display weapon/equipment choices. Press the **X** button to select the displayed weapon/equipment. Press the **O** button to return to the Armoury character selection screen.

DEPLOY

When ready to start the mission, highlight "Deploy" and press the **X** button.

SINGLE PLAYER MODE GAMESCREEN



① Nav Point

③ Team Command Action (TCA)

⑤ Weapon Display

② Target Lock Box

④ Compass

⑥ Team Member Status panel

COMPASS

Located in the top right-hand corner of the screen, the compass can be used as an aid for navigating the operation area. Due north is indicated by the letter "N" on the compass, and your position will always be displayed at the centre of the compass as an orange square with a white view cone extending in the direction of orientation. LONESTAR will be displayed on the compass as a blue square.

WEAPON DISPLAY

The currently equipped weapon and ammo info will be displayed in the bottom left-hand corner of the screen.

TEAM MEMBER STATUS PANEL

The Team Member Status panel located in the bottom right-hand corner of the screen displays the health meter of each SEAL. If the health meter turns from green to red, then death may be only a few bullets away, and if the health meter depletes completely then they'll be sending you home in a body-bag!

TEAM COMMAND ACTION (TCA)

When you point the crosshairs at an area where a TCA interaction is executable, a blue text bar will be displayed above the Team Member Status panel in the bottom right-hand corner of the screen. The blue text bar will display the type of TCA that is currently possible to execute. Press and hold the  button while the blue text bar is visible in order for LONESTAR to perform the TCA.

SPECIAL ACTIONS

Special Action messages will be displayed at the top of the screen when it is possible to carry out an immediate task or if an item close at hand can be used to your advantage. Press the  button to execute a Special Action, such as restrain a civilian, pick up weapons from fallen enemies, pick up other useful items, open or close a door, climb walls or descend ledges, place C-4 or satchel charges or use a knife for stealth kills.

Furthermore, the Follow, Hold Position and/or Get Down icons will be displayed when you aim the crosshairs at a person under your protection. Press the  button to give the person the selected command.

CROSSHAIRS/WEAPON RETICULE

Use the crosshairs or other sights to aim weapons. The crosshairs will be displayed whenever you are holding a firearm, including rocket-propelled grenades or rockets. A grenade sight will be displayed when you are equipped with a grenade – remember to stand well back once you have launched the grenade.

The crosshairs can also be used to direct LONESTAR to precise positions in the op area; for example, point the crosshairs at a specific location, then tap the  button to display the Team Command Action menu and select the "Move To" option and LONESTAR will immediately relocate to your chosen position.

The crosshairs can also be used to point at specific items of interest in order for LONESTAR to perform a Special Action upon; for example, point the crosshairs at a generator and then tap the  button to display the Team Command Action menu and select the "Disable Generator" option and LONESTAR will set about disabling the generator.

The weapon reticule, positioned in the centre of the screen, displays the potential bullet spread of the currently equipped weapon, and when stationary, crouching or in the prone position, the lines on the weapon reticule will contract to indicate that your shots will be more accurate in finding their mark. For rocket launchers and rocket-propelled grenades, the reticule will use a static reticule without spread indicators.

PLAYING THE GAME

USING THE TACTICAL MAP (TACMAP)

Press the SELECT button to access the TacMap/Mission Objectives screen to navigate the environment and keep track of the mission specifics. The TacMap and Mission Objectives contain all of the current objectives and intelligence about the operational area. SANDMAN's position will be displayed on the TacMap as a small orange square with a white view cone extending in the direction of his orientation. LONESTAR will be displayed as a blue square.

Press the analog stick to move the TacMap view and press the **L** or **R** buttons to zoom the TacMap in or out. Press the **□** button to snap the TacMap back to your current position. Press the **○** button to snap the TacMap to the location of the current objective. Press the **X** button to get more information for a highlighted objective.

The TacMap can also be used to keep track of SOCOM's mission objectives, as well as new objectives that may be added during the mission. The mission objectives list will be displayed to the left of the TacMap. Select an objective and press the **X** button to view a brief description of the objective. Mission objectives are colour coded as follows:

- Green: Current/highlighted objectives.
- White: Objectives yet to be completed.
- Yellow: Completed objectives.
- Red: Failed objectives.
- Blue: Bonus/hidden objectives completed.

USING WEAPONS

To fire an equipped weapon, press the **X** button. Your shots will be more accurate when fired from a stationary, crouching or prone position. Press and hold the **△** button to toggle between your primary weapon and grenades. Press the **←** button to open the inventory menu and press the **↑** or **↓** buttons to highlight an item, then press the **X** button to equip it.

Press and hold the **□** button to manually reload the weapon as long as there is enough ammo for the weapon in hand.

WEAPON FIRE MODE

Many assault weapons have multiple firing modes ranging from a semiautomatic single shot to a three shot burst or more. To switch firing modes, press the **←** button to open the inventory menu, highlight a weapon and press the **△** button to switch its firing mode. The bullet icons in the Weapon Display in the bottom left-hand corner of the screen will increase or decrease depending on the setting. If equipped with the grenade launcher, press the **△** button until the reticule changes to the rocket reticule.

AIMING A WEAPON/TARGET LOCK

Tap the ➡ button to enter Free Look mode and use the analog stick to manually aim the weapon and recon the immediate surroundings. Tap the ➡ button again to exit Free Look mode. Press and hold the **R** button to lock on to the nearest target and cycle through multiple targets by tapping the **L** button while holding down the **R** button. When target locked onto an enemy, a red box will be displayed around the enemy and the reticle will snap to his body if in range. Based on your movement, stance and distance from your target, the reticle will move between the enemy's lower torso and head. Other potential targets in range will be identified by a grey box, but be mindful not to take out innocent civilians.

USING A SCOPE

Press the ↑ button to zoom in the scope and press the ↓ button to zoom out or exit the scope. Scope performance is different depending on the weapon in hand and steadier shots can be fired from a crouching or prone position.

THROWING A GRENADE

To throw a grenade, press the ← button to open the inventory, then select a grenade and press the X button to equip it. Once equipped, press and hold the X button to display the grenade trajectory marker. Hold the X button to set the strength of the grenade lob, and then release the X button to throw the grenade.

SETTING A CLAYMORE MINE

Press the ← button to open the inventory, select the claymore and press the X button. Determine the location you want to cover and place the mine by pressing the X button. Conveniently, the claymore mine's remote control detonator will then be displayed in your inventory. Select the remote control and press the X button to detonate the mine. Multiple mines can be planted and simultaneously detonated by placing the mines, then selecting the detonator from the inventory and pressing the X button.

PLANTING A PRESSURE MINE (MULTIPLAYER ONLY)

Press the ← button to open the inventory, select the mine and press the X button to confirm. Press the X button again to place the mine and it will detonate when stepped on.

SINGLE PLAYER MODE

The success of each mission is measured by several factors and you will be graded from A (best grade) to F (worst grade). Perfection for any factor is 100% in completing all objectives.

TIPS FOR MISSION SUCCESS

USE STEALTH

A SEAL uses stealth to strike undetected. Your Stealth Grade rating will be negatively affected each time your team is discovered and the enemy manages to communicate your presence to others.

BE ACCURATE

Hitting targets increases your Accuracy Grade, but missing targets decreases it. The accuracy of your team-mate will also be taken into account when tallying up the Accuracy Grade.

PROMOTE TEAMWORK

Use your team for cooperative engagements. The more you use your teammates during the course of a mission, the higher your Teamwork Grade will be.

ACHIEVE YOUR OBJECTIVES

Primary objectives are the most important mission objectives and have the largest impact on mission success. Most primary objectives must be completed to accomplish a mission, but failed secondary objectives will lower your Objective Grade.

MISSION FAILURE

Missions will be considered a failure under the following conditions:

- You are incapacitated.
- A mission critical character, such as a hostage or escortee, is killed.
- A mission critical target escapes.
- A mission critical objective fails.
- You abort a mission.
- LONESTAR is incapacitated.

THE PAUSE MENU

Press the START button to access the Pause Menu. Press the ↑ and ↓ buttons to highlight a menu option and press the X button to confirm.

NOTE: accessing the Pause Menu during online gameplay will not pause the game.

RESUME

Resume the action from where you left off.

AIM PITCH

Choose either Normal or Inverted.

RESTART MISSION

Start the mission again from the insertion point.

ABORT MISSION

End the current mission and return to the Briefing Menu.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO ONLINE

For more intense combat, select Infrastructure from the Main Menu to team up with other SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo players and compete as a SEAL unit or terrorist force via network gaming. Before SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo can be played online, a valid Network Connection must first be created, and before a Network Connection can be established, you must enter your handle and password and accept the User Agreement. If you do not have a handle or a password, then you will need to visit www.yourgamingname.com to register your own unique network gaming handle and password. For more detailed information on creating a Network Connection, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

GETTING CONNECTED

The "Select a Server" screen will be displayed. Select a server to access the Sign In screen, then select "Player Name", use the virtual keyboard to enter your name, highlight "Enter" and press the X button to continue. Select "Password", use the

virtual keyboard to enter a password and then select "Enter" to continue. Finally, select "Connect" to access the User Agreement screen.

NOTE: remember to write down the password and keep it safe.

Please read the User Agreement and, if you agree to the terms, select "Accept" to access the Online Operations Control Network Lobby.

NOTE: you must agree to the terms of the User Agreement to connect to SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

THE ONLINE OPERATIONS CONTROL NETWORK (OCN) MENU

The Online Operations Control Network (OCN) menu is broken down into eight sections: Join a Briefing Room, Join an Online Game, Create an Online Game, Autoplay an Online Game, Online Community, Create Clan, Invite Friends and Online Options.

JOIN A BRIEFING ROOM

Choose from a list of briefing rooms with active online games and press the X button to continue.

JOIN AN ONLINE GAME

Join a specific online game from a list of current sessions. Highlight a game to view the game's details, such as mission type on the right-hand side of the screen.

CREATE AN ONLINE GAME

Create a customised game with your own preferences.

AUTOPLAY AN ONLINE GAME

Search for and participate in current online games based on your own preferences in the following categories:

MAP NAME

Find a game on your favourite map or keep practising a map you want to learn.

GAME TYPE

Choose to filter out specific mission types to find your favourites.

SCORE TYPE

Choose either ranked scoring or open scoring.

NUMBER OF PLAYERS

Search for games with any number of players, or restrict your search to a minimum number so that you never get stuck in a game with too few opponents.

ADVANCED OPTIONS

Adjust a range of advanced options.

FRIENDLY FIRE

Search for games with the friendly fire option specifically on or off.

WEAPON MODES

Adjust a range of weapon mode functions.

RESET

Reset all Autoplay options to their original settings.

NOTE: once satisfied with the search criteria, select Search for Games to commence a search for online games which match your preferences.

ONLINE COMMUNITY

This is your connection to the SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo Online Community.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO DAILY

Check in daily to catch up on all the latest news, polls and surveys, as well as any info on SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo promotions.

LEADERBOARDS

Check out the latest updates for a variety of leaderboards.

CLAN LADDERS

View and set up various clan ladders.

MESSAGE BOARD

Read messages from other players or post your own thoughts about SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo on this open forum for all players.

PERSONAL

Edit your online profile or use the personal email feature to schedule an online match with your friends or clan-mates.

FEEDBACK

Submit questions and comments about SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HELP

Read further help topics about SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CREATE CLAN

Create a clan of like-minded team-mates from around the globe and lead them into online battles.

INVITE FRIENDS FRIENDS

Add other players to your friends list so you can easily find them online. Simply press the X button to add a friend.

IGNORE

Add players to your ignore list if you never want to hear from them again.

INVITATIONS

Discover invites from other players asking you to join their Friends List or Clan.

ONLINE OPTIONS

MP TEAM-MATE NAMES

Turn the in-game team-mate player name displays on or off.

RETRIEVE IN-GAME MESSAGES

Allow others to send you messages while playing, or prevent others from contacting you while in-game.

ONLINE COMMUNICATION MESSAGES AND CHAT WINDOW

While in the Messages and Chat Window, you can chat publicly with everyone in a Game Lobby.

USING THE VIRTUAL KEYBOARD TO ENTER DATA AND CHAT

When data entry is required, the virtual keyboard will be displayed automatically. To chat, press the  button to open the virtual keyboard.

Press , ,  or  to highlight a keyboard character, and then press the  button to confirm. Press the  button to backspace. Press the  button to alter the capitalisation of the characters. Press the  button to toggle Caps Lock on or off. Select "ENTER" or press the  button to enter data or transmit chat. Select "EXIT" or press the  button to close the virtual keyboard without transmitting or entering data.

NOTE: chat and data can only be entered via the virtual keyboard when connected to a Game Room.

IN-GAME COMMUNICATIONS MENU

Tap the  button to open the Chat Window. Press the directional buttons to highlight a Chat Window option and press the  button to transmit the message.

FRIEND INVITE: Invite an in-game player to be a friend.

CLAN INVITE: Invite an in-game player to join your clan.

IGNORE: Turn off text messaging and voice chat from a specific player.

VOTE: Vote to have a player removed from the game.

RADIO: Silence a particular opponent by selecting the Mute Player option, and turn the Voice Chat option on or off. The "Who's Talking" icon will be displayed when someone is communicating via the Headset.

TAUNTS: Direct preset vocal taunts and customisable text message taunts at the opposition.

ORDERS: Give orders to your team that will be displayed in the Dialogue Box at the top of the screen.

USING THE HEADSET ONLINE

Use the Headset to conduct two-way conversations with team-mates during online sessions, safe in the knowledge that enemies will not be able to hear your team's communications at all.

TO SPEAK:

Press and hold the  button until you hear the ready tone and then speak normally, keeping to a brief transmission of ten seconds or less. Minimise chatter to give everyone a chance to communicate and release the  button to end the voice transmission.

PLAYING THE ONLINE GAME

ONLINE MISSION TYPES

SUPPRESSION

Suppression missions feature a pure fight to the death between SEALs and terrorists. The winner has the most men left standing at the end of the mission. Suppression maps can be set to re-spawn and players will be given the option to rejoin the fight by coming back to life after being killed.

FFA (FREE FOR ALL)

It's terrorists against terrorists in an intense all-out Free For All deathmatch.

EXTRACTION

Extraction missions feature tense hostage situations where SEALs win by killing all of the terrorists or by escorting at least two hostages to the extraction point. Terrorists win by killing all of the SEALs or by preventing the rescue of hostages.

DEMOLITION

Find the bomb and blow up the opposition's headquarters, before your enemies intercept you. Plant the bomb in the enemy's base and then prevent it from being defused by the enemy until it blows up. Timing your escape is vitally important and if the bomb falls into enemy hands before it detonates then it will be your HQ under threat.

CAPTIVE

Captive missions see a fight to the death between SEALs and terrorists, but you have the power to revive fallen team-mates. The winner is the team with the most men left standing at the end of the time limit or the team that has completely incapacitated the whole of the opposition.

THE ONLINE GAMESCREEN



① Shots remaining

④ Compass

⑦ Health Meter

② Current Weapon

⑤ Magazines remaining

⑧ Hostile

③ Crosshairs

⑥ Countdown Timer

CROSSHAIRS

Use the crosshairs to aim your weapon. The crosshairs will turn green when aimed at friendlies and hostages. The crosshairs will turn red when aimed at an enemy. The crosshairs will change shape depending on the selected weapon.

HEALTH METER

Displays your current health status.

COUNTDOWN TIMER

Counts down to zero in games with time limits.

CURRENT WEAPON

Press and hold the Δ button to switch between your primary and secondary weapons. To select an item from the inventory, press the $\leftarrow$ button to open the inventory screen, then press the $\uparrow/\downarrow$ buttons to highlight an item. Press the $\times$ button to equip the item. Press the $\leftarrow$ button and then press the Δ button to switch a weapon to semi or fully automatic.

SHOTS REMAINING

View the number of shots remaining and maximum total for the clip. To reload manually, either press and hold the  button or press the  button and then press the  button.

ONLINE HEADSET ICONS

If you are talking, a green tick icon will be displayed within the Headset icon. If someone on your team is talking, the Headset icon will turn red. A red circle with a slash through it will be displayed within the Headset icon. The name of the player currently speaking will be displayed above the Headset icon. A small Headset icon will be displayed above the head of a player that is currently talking on the Headset channel (if that player is within view).

PLAYER RANKINGS (RANK INSIGNIAS)

Depending on your performance, you can attain a variety of Player Rankings. Online rankings are an indicator of your skill and experience, but also determine what Briefing Rooms and games you can enter. Certain Briefing Rooms are restricted to specific Player Rankings.

THE START MENU

NOTE: accessing the Start Menu during online gameplay will NOT pause the game.

Press the START button during an online session to access the following options:

RESUME

Close the Start Menu.

AIM PITCH

Choose either Normal or Inverted.

ABORT MISSION

Abort the current mission and return to the Online Operations Control Network (OCN) Menu.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder vos paramètres et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Les données de jeu sauvegardées peuvent être chargées à partir du même Memory Stick Duo™ ou de n'importe quel autre Memory Stick Duo™ contenant des données sauvegardées de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace disponible sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo utilise une fonction de sauvegarde automatique. N'insérez pas ou ne retirez pas le Memory Stick Duo™ une fois la console sous tension, car cela pourrait provoquer l'écrasement des données.

En mode 1 joueur, votre progression est automatiquement sauvegardée sur votre Memory Stick Duo™ entre deux missions si un Memory Stick Duo™ avec au moins 800KB d'espace disponible a été inséré dans la console. En mode 1 joueur, les données sauvegardées au préalable sont automatiquement chargées au démarrage et vous pouvez y accéder en sélectionnant Continuer campagne à la rubrique Campagne du menu principal.

INSTALLATION DU CASQUE

Le casque peut vous servir à communiquer avec les autres joueurs lors des sessions en ligne, mais aussi à donner des ordres ou à lancer des avertissements. Utilisé conjointement avec le Casque à télécommande pour PSP™, il doit être inséré dans la télécommande, après quoi celle-ci doit être insérée dans la prise casque de la console PSP™.

REMARQUE : l'utilisation du casque est optionnelle, mais vivement recommandée pour le jeu en ligne.



FONCTIONNALITÉ (WLAN) SANS FIL

Les jeux compatibles avec la fonctionnalité sans fil (WLAN) permettent de communiquer avec d'autres consoles PSP™, de télécharger des données et d'affronter d'autres joueurs par le biais d'une connexion sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Ce mode est une fonctionnalité sans fil (WLAN) permettant à deux consoles PSP™ (ou plus) de communiquer directement entre elles.



MODE PARTAGE

Certains jeux proposent cette fonctionnalité, qui permettent à l'utilisateur de partager certaines fonctionnalités du jeu avec les utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game dans leur console PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Ce mode est une fonctionnalité sans fil (WLAN) permettant à la console PSP™ de se connecter à un réseau par le biais d'un point d'accès sans fil (WLAN ; un point d'accès servant à se connecter à un réseau sans fil). Les conditions suivantes sont requises pour pouvoir accéder aux fonctionnalités du mode Infrastructure : abonnement à un fournisseur d'accès à Internet, appareil permettant de se connecter au réseau (comme par exemple un routeur ADSL sans fil), point d'accès sans fil (WLAN) et PC. Référez-vous à la notice de votre système de loisir interactif portable PSP™ pour de plus amples précisions et pour la procédure d'installation.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DEPLACEMENT

Dans ce manuel, les symboles ↑, ↓, ←, → etc. sont utilisés pour indiquer la direction des touches directionnelles ainsi que du pad analogique, sauf indication contraire.

COMMANDES PAR DÉFAUT

NAVIGUEUR AU SEIN DU MENU

Naviguer au sein du menu/mettre un élément en surbrillance
Sélectionner l'élément en surbrillance
Ecran précédent/retour au menu principal
Ouvrir le menu de démarrage/pause
Accéder à la carte tactique (Cartac)
Communication vocale (avec casque)



Touche X
Touche O
Touche START
Touche SELECT
Touche O (maintenue enfoncée) + voix
(Multijoueur uniquement)
Touche O (rapidement)
Touche X
↑/↓/←/→
Touche X
Touche O
(maintenue enfoncée)
Touche SELECT
Touche O (rapidement)

Accéder au menu de commandement de section
Ouvrir le sous-menu de commandement de section
Mettre un ordre en surbrillance dans le sous-menu
Exécuter un ordre
Exécuter une action de commandement de section (ACS)
Statistique du joueur (en ligne)
Accéder au menu de communication (en ligne)

DÉPLACEMENT ET ACTIONS DU PERSONNAGE

Déplacer le personnage
Pas de côté à gauche/droite

Activer/désactiver le mode d'observation libre
Déplacer le personnage en mode d'observation libre
Changer de position
Tirer/lancer/déployer arme/prendre une photo
Verrouiller la cible

Faire défiler les cibles

Pad analogique
Touche **L** (maintenue enfoncée) + pad analogique
Touche → (rapidement)
Touche **L** (maintenue enfoncée) + pad analogique
Touche △
Touche X
Touche **R** (maintenue enfoncée)
Touche **R** (maintenue enfoncée) + touche **L** (rapidement)

Bascule rapide arme principale/grenade
Action spéciale
Instruction ACS (1 joueur uniquement)
Recharger

Changer de mode de vision
Faire défiler les coéquipiers (jeu en ligne)

Ouvrir le panneau d'équipement
Faire défiler armes/équipement
Sélectionner arme/équipement
Changer de mode de tir

Touche  (maintenue enfoncée)
Touche 
Touche  (maintenue enfoncée)
Touche  (maintenue enfoncée)
ou touche  + touche 
Touche 
Touche  (sauf quand
action en cours)
Touche 
Touche 
Touche 
Touche  + Touche 

LISTE DES ORDRES DE SECTION

Votre section est l'unité de deux SEALs que vous contrôlez : vous-même (nom de code SANDMAN) et votre coéquipier, Tate Rawlins (nom de code LONESTAR). L'une des principales responsabilités de LONESTAR consiste à couvrir vos arrières en situation de combat. En conséquence, il ne s'éloigne jamais trop de vous et fait toujours en sorte de venir vous rejoindre si c'est vous qui vous éloignez.

Vous pouvez toutefois ordonner à LONESTAR de s'éloigner quelque peu de votre position pour mener à bien les instructions suivantes :

DÉPLOYER

Si LONESTAR est équipé de grenades, de C-4 ou de charges explosives, il répond à cet ordre en les utilisant.

FEU À VOLONTÉ

LONESTAR ouvre le feu sur tout ennemi à portée.

SUIVRE

LONESTAR vous suit comme votre ombre, en faisant la même chose que vous.

REGROUPEMENT

Ordonne à LONESTAR de rejoindre votre position.

ALLER À

Ordonne à LONESTAR de se rendre à la position indiquée par le réticule.

FURTIF VERS

Ordonne à LONESTAR de se rendre furtivement à la position indiquée par le réticule.

PERCER

Ordonne à LONESTAR d'ouvrir une porte et de se rendre maître par la force de ce qui se trouve derrière.

INTERAGIR

Ordonne LONESTAR d'exécuter une action spéciale.

TENIR POSITION

Ordonne à LONESTAR de tenir sa position jusqu'à nouvel ordre. LONESTAR reste toujours à distance constante de vous. Autrement dit, si vous vous éloignez, il vous suit afin de pouvoir continuer à vous couvrir.

PAS TIRER

Ordonne à LONESTAR de ne pas tirer jusqu'à nouvel ordre, sauf s'il aperçoit un ennemi qui s'apprête à tirer.

COUVRIR CIBLE

Ordonne à LONESTAR de couvrir une zone spécifique. Il ouvre le feu sur tout ennemi pénétrant dans la zone en question, du moment qu'il a celle-ci en visuel.

BAISSER

Ordonne à LONESTAR de s'allonger.

TUER CIBLE

Si LONESTAR a une cible en vue, vous pouvez lui ordonner de tirer pour tuer.

REMARQUE : vous pouvez également donner des ordres aux personnes escortées, du moment que celles-ci se déplacent en compagnie de votre unité.

UTILISATION DU RÉTICULE ET DES POINTS DE NAVIGATION

Utilisez le réticule pour envoyer LONESTAR à un endroit précis. Par exemple, amenez le réticule sur une porte et donnez à LONESTAR l'ordre ALLER À pour qu'il se rende à l'endroit indiqué.

Les points de navigation sont des coordonnées sur la carte indiquant les positions importantes de la zone d'opération. Signalés sous des noms de code tels que Charlie, Delta, Echo ou Foxtrot, ils sont créés avant l'insertion et s'affichent à

l'écran sous forme de référence géographique. Vous pouvez voir les points de navigation sur la carte tactique en utilisant les touches ◀ et ▶ pour naviguer et effectuer des zooms avant ou arrière. Référez-vous aux rubriques de ce manuel concernant la carte tactique et les objectifs de mission pour de plus amples précisions quant à la façon d'utiliser la carte tactique.

COMMENCER À JOUER

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, ◀ ou ▶ pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur la touche X pour confirmer. Appuyez sur la touche ○ pour revenir à l'écran de menu précédent.

ÉCRAN TITRE

L'écran titre s'affiche. Appuyez sur la touche X pour accéder à l'interface du réseau de contrôle des opérations (RCN), et appuyez une nouvelle fois sur la touche X pour accéder à l'écran Créer nouveau profil. Servez-vous du clavier virtuel pour saisir un nom de profil. Utilisez le pad analogique ou les touches directionnelles pour mettre un caractère en surbrillance sur le clavier virtuel et appuyez sur la touche X pour confirmer. Quand vous avez terminé, mettez Entrée en surbrillance et appuyez sur la touche X pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

ACTION INSTANTANÉE

Une fois une mission terminée en mode Campagne, vous pouvez accéder au mode Action instantanée et jouer jusqu'à 5 parties différentes sur la même carte, le tout agrémenté de 3 niveaux de difficulté. Utilisez le pad analogique ou les touches directionnelles pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche X pour confirmer chaque choix. Appuyez sur la touche □ pour rendre aléatoires les variables de mission.

EXTRACT ION D'OTAGES

Trouvez les otages et amenez-les sains et saufs à la zone d'extraction.

EXTRACTION FURTIVE

Trouvez les otages et amenez-les sains et saufs à la zone d'extraction sans vous faire remarquer. Si jamais un ennemi vous repère, vous ne disposez que de quelques secondes pour l'éliminer, sans quoi la mission se soldera par un échec.

BALAYER ET NETTOYER

Éliminez tous les ennemis dans le temps imparti.

SABOTAGE

Trouvez le terminal satellite et ordonnez à LONESTAR de le mettre hors service pour mener la mission à bien.

SABOTAGE FURTIF

Trouvez le terminal satellite et ordonnez à LONESTAR de le mettre hors service. Si jamais un ennemi vous repère, vous ne disposez que de quelques secondes pour l'éliminer, sans quoi la mission se soldera par un échec.

REMARQUE : chaque fois que vous jouez une carte en mode Action instantanée, le placement des objets et des ennemis est déterminé aléatoirement.

CAMPAGNE

NOUVELLE CAMPAGNE

Pour commencer une campagne en mode 1 joueur. Référez-vous à la rubrique Menu de campagne de ce manuel pour de plus amples précisions.

CONTINUER CAMPAGNE

Pour reprendre une campagne de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo à partir de votre dernier fichier de sauvegarde en date. Un Memory Stick Duo™ contenant des données sauvegardées au préalable doit être inséré dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour qu'il soit possible de poursuivre une campagne sauvegardée.

REDÉPLOIEMENT

Pour rejouer une mission que vous avez déjà menée à bien.

STATS CAMPAGNE

Pour voir vos statistiques de campagne.

INFRASTRUCTURE

Pour vous connecter à un point d'accès sans fil (WLAN) et jouer en ligne avec des joueurs issus de toutes les régions du globe (mode Multijoueur pour 16 joueurs maximum).

AD HOC

Un maximum de 16 joueurs peuvent se connecter sans fil au mode Ad Hoc. Pour ce faire, ils doivent être positionnés à moins de 10 mètres les uns des autres et il ne doit pas y avoir d'obstacle entre leurs consoles PSP™.

PARAMÈTRES

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Pour voir quelles sont les commandes par défaut de
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (détaillées dans ce manuel).

LISTE DES OPTIONS

VOLUME DE LA MUSIQUE

Pour régler le volume de la musique.

VOLUME DES DIALOGUES

Pour régler le volume des dialogues.

VOLUME DES EFFETS

Pour régler le volume des bruitages.

AIDE

Appuyez sur la touche **X** pour activer ou désactiver le menu d'aide.

AXE Y INVERSÉ

Appuyez sur la touche **X** pour activer ou désactiver la fonctionnalité
Axe Y inversé.

VITESSE VUE

Pour modifier la vitesse de rue du réticule de votre arme.

ZONE INACTIVE

Pour régler la quantité de mouvement nécessaire au niveau du pad analogique pour que le réticule commence à se déplacer.

ACCEPTER CHANGEMENTS

Pour sauvegarder toutes les modifications apportées à l'Liste des options sur votre Memory Stick Duo™.

REMARQUE : appuyez sur la touche  pour ramener l'Liste des options à ses valeurs par défaut.

PARAMÈTRES DU PROFIL

Pour modifier votre nom de profil et la difficulté qui lui est associée, sauvegarder ou charger un profil, ou encore effacer des données sur la Memory Stick Duo™.

BONUS

Pour accéder à de nombreux bonus tels que des cinématiques, des armes ou de nouveaux personnages, déverrouillés en menant des missions à bien dans SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ou en synchronisant les données sauvegardées entre SOCOM 3: U.S. Navy SEALs et SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo grâce à la fonction Suppléments.

SUPPLÉMENTS

Que ce soit pour SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (pour PSP™) ou pour SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (pour PlayStation®2) (vendu séparément), les objectifs de mission peuvent être influencés en commençant par accomplir des objectifs Suppléments spécifiques sur un titre, puis en synchronisant les données sauvegardées avec l'autre titre, et vice versa.

Pour pouvoir synchroniser les données entre SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo et SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, la console PSP™ doit être raccordée à

une console PlayStation® (vendue séparément). Pour connecter une PSP™ à une PlayStation®2 et accéder aux fonctionnalités Suppléments des deux titres, utilisez un câble USB standard avec un connecteur Mini-B pour relier la PSP™ à l'une des prises USB frontales de la PlayStation®2.

Une fois la PSP™ et la PlayStation®2 raccordées par le câble USB, vérifiez que SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo est bien inséré dans la PSP™ et que SOCOM 3: U.S. Navy SEALs l'est également dans la PlayStation®2. Accédez au menu principal des deux jeux et sélectionnez Profil dans chaque menu, puis l'option Bonus. Ensuite, sélectionnez l'option Suppléments pour chaque jeu et appuyez sur la touche X pour accéder à l'écran Suppléments, qui affiche tous les objectifs atteints et toutes les récompenses gagnées.

Mettez l'option Synchroniser tous les fichiers en surbrillance sur l'écran Suppléments de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo, puis appuyez sur la touche X. Un message de synchronisation des fichiers s'affiche alors à l'écran. Mettez ensuite l'option Synchroniser tous les fichiers en surbrillance à l'écran Suppléments de SOCOM 3: U.S. Navy SEALs et appuyez sur la touche X. Ensuite, appuyez une nouvelle fois sur la touche X de la PSP™ pour lancer la synchronisation.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs vous propose alors un message vous enjoignant à sauvegarder votre profil. Sélectionnez Oui pour écraser un profil sauvegardé au préalable à l'aide d'un nouveau profil incorporant les fonctionnalités Suppléments de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Dans le même temps, le profil de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo sera automatiquement sauvegardé sur le Memory Stick Duo™.

DIDACTICIELS

Pour voir la liste exhaustive des didacticiels, sur des sujets tels que la navigation, le combat et la façon de donner des ordres.

MENU DE CAMPAGNE

BRIEFING DE MISSION

Pour voir un résumé de vos ordres, assortis d'une description de la mission, incluant des renseignements importants, des détails sur les cibles et des préoccupations d'ordre diplomatique.

OBJECTIFS DE MISSION

Pour voir la liste des objectifs de mission principaux, dans l'ordre dans lequel vous devez les accomplir. Si d'autres objectifs vous sont assignés en cours de mission, vous en serez directement averti par le QG de SOCOM.

INFOS DE MISSION

Pour voir les dossiers regroupant des renseignements récents en rapport avec l'objectif principal de chaque mission. Ils incluent des cartes de la zone d'opération, des informations obtenues lors d'opérations de reconnaissance, ainsi que des profils de terroristes.

ARMURERIE

Vous pouvez voir et/ou modifier l'équipement et les armes de chaque membre de votre section en commençant par sélectionner un SEAL, puis en choisissant son arme principale, son arme secondaire, ses accessoires et son équipement. Mettez en surbrillance un emplacement d'arme ou d'équipement à l'aide du pad analogique ou des touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Une fois votre sélection effectuée, utilisez les touches **←** / **→** pour afficher les choix possibles en termes d'armes ou d'équipement. Appuyez sur la touche **X** pour sélectionner l'arme ou l'équipement choisi. Appuyez sur la touche **O** pour revenir à la sélection de personnage de l'armurerie.

DÉPLOIEMENT

Quand vous êtes prêt à partir en mission, mettez Déploiement en surbrillance et appuyez sur la touche **X**.

ÉCRAN DE JEU DU MODE 1 JOUEUR



① Point de navigation

③ Réticule de visée

⑤ Affichage de l'arme

② Case de verrouillage de la cible

④ Boussole

⑥ Panneau de statut des membres de la section

BOUSSOLE

Située en haut à droite de l'écran, la boussole vous aide à vous orienter. Le nord est indiqué par la lettre N, votre position s'affichant au centre, sous la forme d'un carré orange agrémenté d'un cône de vision blanc qui indique dans quelle direction vous êtes tourné. Pour sa part, LONESTAR apparaît sous la forme d'un carré bleu.

AFFICHAGE D'ARME

L'arme dont vous êtes équipé et ses munitions s'affichent en bas à gauche de l'écran.

PANNEAU DE STATUT DES MEMBRES DE LA SECTION

Situé en bas à droite de l'écran, il affiche l'activité et la santé de chaque SEAL. Si la jauge de santé passe du vert au rouge, c'est que la mort est proche. Et si elle se vide complètement, attendez-vous à rentrer au pays dans une housse mortuaire !

ACTIONS DE COMANDEMENT DE SECTION (ACS)

Lorsque vous pointez le réticule vers un endroit où qu'une interaction de type ACS est possible, une barre de texte bleue s'affiche au-dessus du panneau de statut des membres de la section, en bas à droite de l'écran. Elle vous indique le type d'ACS que vous pouvez exécuter. Maintenez la touche  enfoncée pendant que la barre de texte bleue est visible pour ordonner à LONESTAR d'exécuter l'ACS.

ACTIONS SPÉCIALES

Les icônes d'actions spéciales s'affichent en haut de l'écran lorsque vous pouvez accomplir une tâche ou quand il est possible de ramasser un objet proche. Appuyez sur la touche  pour exécuter une action spéciale en surbrillance, comme immobiliser un civil, ramasser l'arme d'un ennemi abattu ou un autre objet, ouvrir ou fermer une porte, grimper à un mur, descendre d'une corniche, placer du C-4 ou une charge explosive, ou encore éliminer un ennemi silencieusement à l'aide de votre poignard.

Les icônes Suivre, Tenir position et/ou Baisser s'affichent lorsque vous visez une personne sous votre protection à l'aide du réticule. Appuyez sur la touche  pour donner l'ordre sélectionné.

RÉTICULE DE VISÉE

Servez-vous du réticule de visée (ou d'autres visées proposées selon l'arme utilisée) pour viser avec davantage de précision. Ils s'affichent dès que vous êtes équipé d'une arme à feu, même s'il s'agit d'un lance-roquettes ou d'un lance-grenades. Un viseur différent vous est proposé lorsque vous êtes équipé d'une grenade. N'oubliez surtout pas de vous mettre à l'abri dès que vous avez lancé cette dernière !

Le réticule vous sert également à ordonner à LONESTAR de se rendre en un point précis de la zone d'opération. Par exemple, visez un endroit à l'aide du réticule, puis appuyez rapidement sur la touche  pour afficher le menu des actions de commandement de section. Cela fait, sélectionnez Aller à et LONESTAR se rendra automatiquement à l'endroit indiqué.

Le réticule sert aussi à indiquer des objets précis pour que LONESTAR interagisse avec eux par le biais d'une action spéciale. Par exemple, visez un générateur à l'aide du réticule et appuyez rapidement sur la touche **O** pour afficher le menu des actions de commandement de section. Cela fait, sélectionnez Désactiver générateur et LONESTAR exécutera cet ordre sans perdre un instant.

Le réticule de visée, positionné au centre de l'écran, indique la zone que vous toucherez en tirant à l'aide de l'arme dont vous êtes équipé. Si vous êtes en position stationnaire, accroupie ou allongée, il se contracte, indiquant que vos tirs gagnent en précision. Les lance-grenades et lance-roquettes utilisent un réticule fixe, qui ne se contracte pas.

COMMENT JOUER

UTILISATION DE LA CARTE TACTIQUE (CARTAC)

Appuyez sur la touche **SELECT** pour accéder à l'écran Cartac/objectifs de mission afin de naviguer au sein de l'environnement de jeu et de consulter les détails relatifs à la mission. La Cartac et les objectifs de mission contiennent tous les objectifs actuels, ainsi que les renseignements concernant la zone d'opération. La position de SANDMAN s'y affiche sous la forme d'un carré orange agrémenté d'un cône blanc indiquant dans quelle direction il est tourné, LONESTAR y apparaissant pour sa part sous forme de carré bleu.

Utilisez le pad analogique pour déplacer la vue de la carte. Appuyez sur les touches **L** et **R** pour exécuter un zoom avant ou un zoom arrière. Appuyez sur la touche **□** pour centrer la carte sur le joueur, ou sur la touche **O** pour la centrer sur l'objectif en cours. Appuyez sur la touche **X** pour obtenir davantage d'informations concernant l'objectif que vous avez mis en surbrillance.

La Cartac sert également à consulter vos objectifs de mission, ainsi que de ceux qui vous sont éventuellement rajoutés en cours de mission. La liste des objectifs de mission s'affiche à gauche de la Cartac. Sélectionnez un objectif dans la liste de gauche et maintenez la touche **X** enfoncée pour obtenir une brève description de l'objectif.

Le statut de l'objectif est indiqué par sa couleur :

Vert : Objectifs en cours/en surbrillance.

Blanc : Objectifs qu'il vous reste à remplir.

Jaune : Objectifs atteints.

Rouge : Objectifs que vous n'avez pas réussi à atteindre.

Bleu : Objectifs bonus/cachés ayant été atteints.

UTILISATION DES ARMES

Appuyez sur la touche **X** pour tirer à l'aide de l'arme dont vous êtes équipé. Votre précision augmente si vous êtes immobile, accroupi ou allongé. Maintenez la touche **Δ** enfoncée pour passer de votre arme principale à vos grenades. Pour sélectionner un objet dans votre inventaire, appuyez sur la touche **←** et utilisez les touches directionnelles **↑/↓** pour mettre en surbrillance l'objet qui vous intéresse. Ensuite, appuyez sur la touche **X** pour vous en équiper.

Maintenez la touche **□** enfoncée pour recharger manuellement, à condition de disposer de suffisamment de munitions.

MODE DE TIR DES ARMES

De nombreuses armes d'assaut comportent plusieurs réglages de tir, du mode semi-automatique au coup par coup jusqu'au tir en rafale de trois coups ou plus. Pour changer de mode de tir, appuyez sur la touche **←** pour ouvrir le menu de l'inventaire, puis appuyez sur la touche **Δ** pour changer de mode de tir. Les icônes de munitions situées sous l'arme augmentent ou diminuent selon le réglage choisi. Si vous êtes équipé du lance-grenades, appuyez sur la touche **Δ** jusqu'à ce que le réticule de visée devienne celui du lance-roquettes.

VISER/VERROUILLER LA CIBLE

Appuyez rapidement sur la touche **→** pour passer en mode Observation libre et utilisez le pad analogique pour viser manuellement et observer vos environs immédiats. Appuyez une nouvelle fois rapidement sur la touche **→** pour quitter le mode Observation libre. Maintenez la touche **R** enfoncée pour verrouiller la cible, et faites défiler les cibles en appuyant rapidement sur la touche **L** tout en maintenant la touche **R** enfoncée. Quand un ennemi est verrouillé, une case rouge s'affiche autour de lui et le réticule

de visée se centre sur lui s'il est à portée. En fonction de votre déplacement, de votre position et de la distance vous séparant de la cible, le réticule peut se verrouiller sur le torse ou la tête de la cible. Les autres cibles potentielles à portée sont signalées par des cases grises, mais attention à ne pas abattre d'innocents !

UTILISER UNE LUNETTE DE VISÉE

Utilisez la touche **↑** pour exécuter un zoom avant à l'aide de votre lunette de visée, et la touche **↓** pour effectuer un zoom arrière. La puissance de grossissement de votre lunette de visée dépend de l'arme que vous utilisez et vos tirs sont plus précis si vous êtes accroupi ou allongé.

LANCER UNE GRENADE

Appuyez sur la touche **←** pour ouvrir votre inventaire, sélectionnez une grenade et appuyez sur la touche **X** pour vous en équiper. Ensuite, maintenez la touche **X** enfoncée pour afficher la trajectoire de la grenade. Continuez de la maintenir enfoncée pour déterminer la force avec laquelle elle doit être jetée, puis relâchez-la pour la lancer.

POSER UNE MINE CLAYMORE

Appuyez sur la touche **←** pour ouvrir votre inventaire, sélectionnez une mine claymore et appuyez sur la touche **X**. Déterminez l'endroit où vous souhaitez la placer en appuyant de nouveau sur la touche **X**. Le détonateur à distance s'affiche alors dans votre inventaire. Sélectionnez-le et appuyez sur la touche **X** pour faire exploser la mine. Pour placer plusieurs mines claymores, posez-les une normalement, puis ouvrez votre inventaire, sélectionnez le détonateur et appuyez sur la touche **X**.

POSER UNE MINE À PRESSION (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

Appuyez sur la touche **←** pour ouvrir votre inventaire, sélectionnez une mine claymore et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Appuyez de nouveau sur la touche **X** pour placer la mine, qui explose quand on marche dessus.

MODE 1 JOUEUR

Le succès de votre mission est déterminé par plusieurs facteurs, notés de A (la meilleure note possible) à F (la moins bonne). Recherchez la perfection pour mener à bien vos objectifs de mission.

CONSEILS

SOYEZ DISCRETS

Les SEALs font usage de la discrétion pour frapper sans se faire repérer. Votre Note de discrétion diminue chaque fois que vous vous faites repérer et que des ennemis communiquent votre présence.

SOYEZ PRÉCIS

Votre Note de précision augmente quand vous touchez vos cibles et diminue lorsque vous les ratez. La précision de votre coéquipier est également prise en compte dans le calcul de votre Note de précision.

TRAVAILLEZ EN ÉQUIPE

Utilisez le travail d'équipe. Plus vous faites appel à votre coéquipier en cours de mission, plus votre Note d'équipe augmente.

ACCOMPLISSEZ VOS OBJECTIFS

Les objectifs principaux sont les plus importants, et leur impact sur le succès ou l'échec de la mission est donc bien plus grand. La plupart d'entre eux doivent être accomplis pour réussir la mission. Les objectifs secondaires sont quant à eux moins primordiaux, mais votre Note d'objectif diminue si vous ne les réussissez pas tous.

ÉCHEC DE LA MISSION

Votre mission est considérée comme un échec dans les cas suivants :

- Vous vous retrouvez hors de combat.
- Un personnage vital pour la mission (par exemple, un otage ou un civil que vous escortez) se fait tuer.
- Une cible cruciale pour la mission parvient à s'échapper.
- Vous décidez d'annuler la mission.
- LONESTAR se retrouve hors de combat.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur la touche START pour accéder au menu de pause. Appuyez sur les touches ↑ et ↓ pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche X pour confirmer.

REMARQUE : le fait d'accéder au menu de pause durant une partie en ligne ne met pas le jeu sur pause.

REPRENDRE

Pour reprendre la partie là où vous l'aviez interrompue.

AXE DE VISÉE

Vous avez le choix entre Normal et Inversé.

RECOMMENCER LA MISSION

Pour recommencer la mission au point d'insertion.

ANNULER LA MISSION

Pour mettre un terme à la mission en cours et revenir au menu de briefing.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO EN LIGNE

Pour vivre des combats encore plus intenses, choisissez Infrastructure dans le menu principal. Faites équipe avec d'autres joueurs de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo et affrontez-vous en tant que section SEAL ou force terroriste. Pour pouvoir jouer en ligne à SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo, vous devez créer une connexion valide, ce qui nécessite d'indiquer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis d'accepter les conditions d'utilisation. Si vous n'avez pas de nom d'utilisateur ou de mot de passe, accédez au site www.yourgamingname.com pour y enregistrer votre nom de joueur et votre mot de passe. Reportez-vous à la notice de votre console PSP™ pour de plus amples précisions sur la création d'une connexion réseau.

SE CONNECTER

L'écran Choisir un serveur s'affiche. Sélectionnez un serveur afin d'accéder à son écran d'inscription. Sélectionnez Nom de joueur, utilisez le clavier virtuel pour saisir votre nom, mettez Entrée en surbrillance et appuyez sur la touche X pour continuer. Sélectionnez Mot de passe, utilisez le clavier virtuel pour choisir votre mot de passe et sélectionnez de nouveau Entrée pour continuer. Enfin, sélectionnez Connexion pour accéder à l'écran de l'accord utilisateur.

REMARQUE : notez bien votre mot de passe afin de ne pas l'oublier.

Lisez attentivement l'accord utilisateur et, si vous êtes d'accord avec ses conditions, sélectionnez Accepter pour accéder à l'accueil du réseau de contrôle des opérations en ligne.

REMARQUE : vous devez accepter les conditions d'utilisation pour pouvoir vous connecter à SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

MENU DU RÉSEAU DE CONTRÔLE DES OPÉRATIONS EN LIGNE (RCN)

Le menu du réseau de contrôle des opérations en ligne (RCN) se décompose en 8 rubriques : Rejoindre une salle de briefing, Rejoindre une partie en ligne, Créer une partie en ligne, Jeu auto partie en ligne, Communauté en ligne, Créer un clan, Inviter des amis et Options en ligne.

REJOINDRE UNE SALLE DE BRIEFING

Faites votre choix parmi la liste de salles offrant des parties en ligne actives et appuyez sur la touche X pour continuer.

REJOINDRE UNE PARTIE EN LIGNE

Rejoignez une partie en ligne spécifique parmi la liste des sessions en cours. Mettez une partie en surbrillance pour voir les informations la concernant, comme par exemple le type de mission, à droite de l'écran.

CRÉER UNE PARTIE EN LIGNE

Créez une partie personnalisée avec vos propres préférences.

JEU AUTO PARTIE EN LIGNE

Cherchez une partie en ligne selon vos préférences, dans les catégories suivantes :

NOM DE LA CARTE

Cherchez une partie sur votre carte favorite ou entraînez-vous sur une carte dont vous souhaitez découvrir tous les secrets.

TYPE DE JEU

Filtrez certains types de mission pour trouver plus facilement ceux que vous préférez.

TYPE DE SCORE

Vous avez le choix le choix entre deux types de score : Gradé et Ouvert.

NOMBRE DE JOUEURS

Cherchez les parties correspondant au nombre de joueurs que vous souhaitez, pour ne pas vous retrouver dans une partie accueillant un trop petit nombre de joueurs.

OPTIONS AVANCÉES

Modifiez toute une série d'options avancées.

TIRS SUR ALLIÉS

Cherchez les parties offrant, ou au contraire interdisant, l'option de tir sur les alliés.

MODES D'ARMES

Modifiez les modes de tir pour les armes.

RÉINITIALISATION

Réinitialisez toutes les options de jeu automatique à leur valeur par défaut.

REMARQUE : une fois que les critères de recherche vous conviennent, sélectionnez Recherche des parties pour chercher les parties en ligne correspondant à vos préférences.

COMMUNAUTÉ EN LIGNE

Voici votre lien avec la communauté en ligne de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

JOURNAL SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO

Consultez quotidiennement toutes les infos sur le jeu, les sondages et les opérations promotionnelles liées à SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CLASSEMENTS

Consultez les derniers classements mis à jour.

ÉCHELLES DE CLAN

Consultez et paramétrez diverses échelles de clan.

MESSAGES

Lisez les messages des autres joueurs et faites-les profiter de vos impressions concernant SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo sur ce forum ouvert à tous les joueurs.

PERSONNEL

Modifiez votre profil ou envoyez des e-mails à vos amis ou compagnons de clan pour organiser une partie en ligne avec eux.

RÉACTIONS

Envoyez vos questions et commentaires sur SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

AIDE

Accédez à d'autres sujets d'aide concernant SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CRÉER CLAN

Créez un clan de personnes avec qui vous vous entendez bien et livrez bataille avec eux.

INVITER AMIS

AMIS

Ajoutez d'autres amis à votre liste d'amis afin de pouvoir les trouver plus facilement en ligne. Il suffit d'appuyer sur la touche **X** pour ajouter un ami.

IGNORER

Ajoutez des joueurs à votre liste Ignorer si vous ne voulez pas qu'il puisse vous contacter.

INVITATIONS

Lisez les invitations des autres joueurs qui souhaiteraient vous voir rejoindre leur clan ou leur liste d'amis.

OPTIONS EN LIGNE

NOMS DES COÉQUIPIERS

Activez ou désactivez l'affichage du nom des joueurs.

RECEVOIR MESSAGES

Autorisez les autres joueurs à vous envoyer des messages en cours de partie, ou au contraire interdisez-le.

COMMUNICATION EN LIGNE

FENÊTRE DE MESSAGES ET DE DISCUSSION

La fenêtre de messages et de discussion vous permet de discuter en public avec tous les joueurs présents à l'accueil.

UTILISATION DU CLAVIER VIRTUEL POUR SAISIR DES DONNÉES ET DISCUTER

Le clavier virtuel s'affiche automatiquement lorsqu'il vous faut saisir des données. Pour pouvoir discuter, appuyez sur la touche **□** pour ouvrir le clavier virtuel.

Utilisez ↑, ↓, ← et → pour mettre un caractère du clavier en surbrillance et appuyez sur la touche X pour confirmer votre choix. Appuyez sur la touche □ pour revenir en arrière. Appuyez sur la touche **L** pour passer des minuscules aux majuscules, et inversement. Appuyez sur la touche **R** pour activer ou désactiver la fonction Verr maj. Sélectionnez ENTRÉE ou appuyez sur la touche △ pour saisir des données ou envoyer un message. Sélectionnez Quitter ou appuyez sur la touche ○ pour refermer le clavier virtuel sans saisir ou transmettre de données.

REMARQUE : vous ne pouvez saisir un message ou des données par le biais du clavier virtuel que si vous êtes connecté à une salle de jeu.

MENU DE COMMUNICATION

Appuyez rapidement sur la touche ○ pour ouvrir la fenêtre de discussion. Utilisez les touches directionnelles pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche X pour envoyer votre message.

INVITATION D'AMI : invitez un joueur en ligne à devenir votre ami.

INVITATION DE CLAN : invitez un joueur en ligne à rejoindre votre clan.

IGNORER : empêchez un joueur de discuter avec vous ou de vous envoyer des messages.

VOTE : votez pour expulser un joueur de la partie.

RADIO : réduisez au silence un joueur spécifique en sélectionnant l'option Joueur muet et activez ou désactivez l'option Discussion vocale. L'icône Qui parle s'affiche lorsque quelqu'un communique à l'aide du casque.

PROVOCATION : provoquez vos adversaires à l'aide de messages prédéterminés ou en personnalisant vos provocations.

ORDRES : donnez à votre section des ordres qui s'affichent dans la boîte de dialogue en haut de l'écran.

UTILISATION DU CASQUE EN LIGNE

Utilisez le casque pour discuter avec vos coéquipiers au cours des sessions en ligne. Vos adversaires n'entendent pas vos conversations.

POUR PARLER :

Maintenez la touche  enfoncée jusqu'à entendre le signal vocal qui vous annonce que la liaison est établie. A ce moment, parlez normalement, en limitant vos transmissions à 10 secondes ou moins. Limitez au maximum les bavardages inutiles afin que tout le monde puisse s'exprimer et relâchez la touche  pour mettre un terme à votre transmission vocale.

JOUER EN LIGNE

TYPES DE MISSION EN LIGNE

SUPPRESSION

C'est un combat à mort entre SEALs et terroristes. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui possède le plus d'hommes valides au terme du temps imparti. Il est possible de régler ce genre de carte sur Renaissance, ce qui permet aux soldats tués de revenir instantanément à la vie.

FREE FOR ALL

Les terroristes s'affrontent entre eux dans ce combat à mort. Chacun pour soi !

EXTRACTION

Les missions de type Extraction se concentrent sur les prises d'otages particulièrement critiques. Les SEALs l'emportent en éliminant tous les terroristes ou en parvenant à emmener au moins deux otages jusqu'en zone d'extraction. De leur côté, les terroristes gagnent s'ils éliminent tous les SEALs.

DÉMOLITION

Trouvez la bombe et faites sauter le QG ennemi avant que l'ennemi ne parvienne à vous éliminer. Placez la bombe à l'intérieur de la base ennemie et empêchez vos adversaires de la désamorcer avant l'explosion. Mais attention, la situation s'inversera si vous perdez la bombe. Il faudra alors défendre votre propre base avant qu'elle n'explose.

CAPTIF

Ces missions prennent la forme d'un combat entre SEALs et terroristes, mais vous avez le pouvoir de ramener à la vie vos coéquipiers abattus. L'équipe déclarée vainqueur est celle qui possède le plus d'hommes valides au terme du temps imparti ou celle qui arrive à éliminer totalement l'équipe ennemie.

L'ÉCRAN DE JEU EN LIGNE



1 Munitions restantes

4 Cartac

7 Jauge de santé

2 Arme actuelle

5 Chargeurs restants

8 Hostile

3 Réticule

6 Compte à rebours

RÉTICULE

Utilisez le réticule pour viser. Il devient vert lorsque vous visez des alliés ou des otages, et rouge quand vous prenez un ennemi pour cible. La forme du réticule dépend de l'arme utilisée.

JAUGE DE SANTÉ

Votre santé actuelle.

COMPTE À REBOURS

Décompte jusqu'à 0 dans les parties assorties d'une limite de temps.

ARME ACTUELLE

Maintenez la touche  enfoncée pour passer de votre arme principale à votre arme secondaire, et inversement. Si vous voulez sélectionner un objet dans votre inventaire, appuyez sur la touche  pour ouvrir l'écran d'inventaire, puis utilisez les touches  /  pour mettre un objet en surbrillance et appuyez sur la touche  pour vous en équiper. Appuyez sur la touche  puis sur la touche  pour passer une arme en mode semi-automatique ou automatique.

MUNITIONS RESTANTES

Pour voir le nombre de munitions restant, ainsi que la contenance maximale du chargeur. Pour recharger manuellement, maintenez la touche  enfoncée ou appuyez sur la touche  puis sur la touche .

ICÔNES DU CASQUE EN LIGNE

Si vous êtes en train de parler, une coche s'affiche dans l'icône de casque. Si c'est un membre de votre équipe qui parle, l'icône de casque devient rouge et un cercle rouge barré s'affiche à l'intérieur. Enfin, le nom du joueur en train de parler s'inscrit au-dessus de l'icône de casque.

Une petite icône de casque s'affiche au-dessus de la tête du joueur en train de parler sur le canal du casque (si ce joueur est à portée de vue).

CLASSEMENT DES JOUEURS (INSIGNES DE GRADE)

Vous pouvez prétendre à divers classements selon vos performances. Les classements en ligne sont un bon indicateur de vos compétences et de votre expérience, mais ils déterminent également les salles de briefing et les parties auxquelles vous pouvez accéder. Certaines salles de briefing sont en effet réservées aux joueurs ayant atteint un certain grade.

MENU DE DÉMARRAGE

REMARQUE : accéder au menu de démarrage en cours de partie en ligne ne met PAS la partie sur pause.

Appuyez sur la touche START en cours de session en ligne pour atteindre les options suivantes :

REPRENDRE

Pour refermer le menu de démarrage.

AXE DE VISÉE

Vous avez le choix entre Normal et Inversé.

ANNULER LA MISSION

Pour annuler la mission en cours et revenir au menu du réseau de contrôle des opérations en ligne.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar partidas guardadas del Memory Stick Duo™ insertado o de cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos guardados de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo utiliza una función de guardado automático. No insertes ni extraigas el Memory Stick Duo™ una vez comience dicho proceso de guardado, ya que podrías sobrescribir los datos.

En partidas de un jugador, tu progreso se guardará de forma automática entre misión y misión en el Memory Stick Duo™, siempre que el Memory Stick Duo™ disponga al menos de 800KB de espacio libre. De este modo, los datos se cargarán automáticamente al comenzar otra partida de un jugador, y podrás acceder a ellos seleccionando Continuar campaña en la opción Campaña del menú principal.

CONFIGURACIÓN DE LOS AURICULARES

The Headset can be used to conduct two-way conversations with other players during online sessions and is useful for barking orders and giving warnings. Used in conjunction with the Headphones with Remote Control for PSP™, the Headset must be inserted into the remote control and then the remote control must be inserted into the headset connector on the PSP™ system.

NOTA: el uso de los auriculares es opcional, pero muy recomendable en partidas online.



FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los juegos que admiten la funcionalidad inalámbrica (WLAN) te permiten comunicarte con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión de red de área local (WLAN).



MODO AD HOC

El Modo Ad Hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ individuales comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos juegos incluyen funciones que permiten al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo Infraestructura es una función de conexión inalámbrica (WLAN) que permite conectar tu sistema PSP™ a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN), es decir, un dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica. Para poder acceder a las características del Modo Infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, como una suscripción a un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (por ejemplo, un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico y un ordenador, entre otros. Encontrarás más información y otros datos sobre la configuración en el manual de instrucciones del sistema PSP™.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, → etc. indican la dirección de los botones de dirección y del pad analógico, a menos que se indique de otro modo.

CONTROLES PREDETERMINADOS

CONTROLES DE LOS MENÚS

Desplazarse por el menú/ Resaltar elemento de menú

↑/↓/←/→

Seleccionar elemento de menú resaltado

Botón X

Pantalla anterior/Volver a menú principal

Botón O

Mostrar menú de inicio/Pausa

Botón START (inicio)

Acceder al mapa táctico

Botón SELECT (selección)

Chat de voz (con auriculares)

Botón O (mantener pulsado)

+ voz (sólo en partidas multijugador)

Acceder al menú Órdenes de equipo

Botón O (pulsar)

Mostrar submenú Órdenes de equipo

Botón X

Resaltar comando

Botones ↑/↓/←/→

Ejecutar comando

Botón X

Ejecutar comando de Órdenes de equipo (TCA)

Botón O (mantener pulsado)

Estadísticas del jugador (online)

Botón SELECT (selección)

Menú de comunicaciones de juego (online)

Botón O (pulsar)

MOVIMIENTO Y ACCIONES DEL PERSONAJE

Moverse

Pad analógico

Paso a la izquierda/derecha

Botón L (mantener pulsado) + pad analógico

Activar o desactivar modo Vista libre

Botón → (pulsar)

Mover al personaje en modo Vista libre

Botón L (mantener pulsado) + pad analógico

Cambiar de posición (de pie, tumbado, agachado)

Botón Δ

Disparar/desplegar arma/hacer foto

Botón X

Fijar objetivo

Botón R (mantener pulsado)

Cambiar de objetivo

R Botón R (mantener pulsado) + botón L (pulsar)

Cambiar de arma principal a granada

Botón Δ (mantener pulsado)

Acción especial

Botón □

Comando de Órdenes de equipo (partidas de un jugador)

Botón O (mantener pulsado)

Recargar arma

Cambiar modo de visión

Rotar compañeros de equipo partida online

Abrir panel de equipamiento

Rotar armas/equipamiento

Seleccionar arma/equipamiento

Cambiar modo de disparo

Botón □ (mantener pulsado) o
botón ← + botón □

Botones ↑/↓

Botones ←/→ (estando durante
fuera de cualquier acción)

Botón ←

Botones ↑/↓

Botón X

Botón ← + botón △

LISTA DE COMANDOS DEL EQUIPO DE ARTILLERÍA

Un equipo de artillería es una unidad SEAL de dos hombres a tus órdenes, y consta de tu personaje, de nombre en clave SANDMAN, y tu compañero de equipo, Tate Rawlins, apodado LONESTAR. Una de las principales responsabilidades de LONESTAR es cubrirte las espaldas en situaciones de combate. LONESTAR nunca se alejará demasiado de ti, y siempre procurará volver a tu lado si te separas de él.

Sin embargo, puedes ordenar a LONESTAR que se aleje relativamente de tu posición para ejecutar algunos de los siguientes comandos:

DESPLEGAR

Si LONESTAR está equipado con granadas, C-4 o cargas satchel, responderá a tu orden soltando su arsenal explosivo.

SEGUIRME

Como si se tratara de tu propia sombra, LONESTAR te seguirá a donde vayas imitando hasta tu postura.

FUEGO A DISCRECIÓN

LONESTAR abrirá fuego sobre cualquier enemigo que esté a su alcance.

REAGRUPAR

Ordena a LONESTAR que vuelva a tu posición.

IR A

Dile a LONESTAR que se desplace a una posición determinada indicada en la cuadrícula.

IR SIGILOSAMENTE A

Ordena a LONESTAR que se desplace sigilosamente a la posición indicada por la cuadrícula.

BRECHA

Ordena a LONESTAR que abra una puerta y asegure por la fuerza la zona que haya al otro lado.

INTERACTUAR

Ordena a LONESTAR que realice una acción especial.

MANTENER POSICIÓN

Manda a LONESTAR que mantenga su posición hasta nueva orden. LONESTAR siempre permanecerá a cierta distancia de ti, así que si te alejas demasiado, abandonará dicha posición y seguirá cubriéndote.

UTILIZACIÓN DE LA CUADRÍCULA Y LOS PUNTOS NAV

Usa la cuadrícula para enviar a LONESTAR a un lugar determinado; por ejemplo, sitúa la cuadrícula en un enclave específico, como una entrada, y emite la orden IR A para que LONESTAR se dirija a la zona de la entrada.

Los puntos Nav son coordenadas del mapa que indican posiciones clave en el área de operaciones. Los puntos Nav, como Charlie, Delta, Echo y Foxtrot, se crean con

ALTO EL FUEGO

Dile a LONESTAR que deje de disparar hasta nueva orden o hasta que divise a un enemigo dispuesto a abrir fuego.

CUBRIR OBJETIVO

Da la orden de cubrir una determinada zona, y LONESTAR abrirá fuego sobre cualquier enemigo que entre en el área, mientras tenga contacto visual con la misma.

AL SUELO

Ordena a LONESTAR que se eche al suelo.

MATAR OBJETIVO

Si LONESTAR tiene un objetivo a la vista, le puedes ordenar que dispare a matar.

NOTA: también puedes mandar a un Escoltado que lleve a cabo una acción determinada siempre que vaya acompañando a tu unidad.

anterioridad, y se muestran en pantalla como puntos de referencia geográficos. Si quieres visualizar los puntos Nav en el mapa táctico, utiliza los botones  y  para desplazarte y acercar o alejar la imagen. Para más información sobre cómo utilizar el mapa táctico, consulta los apartados Mapa táctico y Objetivos de misión de este manual.

INICIO

PANTALLAS DE LOS MENÚS

Pulsa , ,  o  para resaltar una opción, y luego pulsa el botón  para confirmar. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón .

PANTALLA DE INICIO

Al comienzo, se mostrará la pantalla de inicio. Pulsa el botón  para acceder a la interfaz Red de control de operaciones y vuelve a pulsar el botón  para mostrar la pantalla Crear un nuevo perfil. Introduce un nombre de perfil con ayuda del teclado virtual. Usa el pad analógico o los botones de dirección para resaltar una letra en el teclado virtual y pulsa el botón  para confirmar. Cuando hayas terminado, resalta INTRODUCIR y pulsa el botón  para acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

ACCIÓN INSTANTÁNEA

Cuando hayas completado el juego en el modo Campaña, podrás acceder al modo Acción instantánea y disfrutar del mismo mapa de misión en cinco tipos de partida distintas y tres niveles de dificultad. Usa el pad analógico o los botones de dirección para resaltar una opción y pulsa el botón  para confirmarla. Si quieres que las variables de la misión se seleccionen de modo aleatorio, pulsa el botón .

EXTRACCIÓN DE REHENES

Busca a los rehenes y llévalos sanos y salvos a la zona de extracción.

EXTRACCIÓN SIGILOSA

Busca a los rehenes y llévalos sanos y salvos a la zona de extracción sin ser detectado. Si el enemigo te divisa, tendrás que neutralizar a las fuerzas hostiles en unos pocos segundos o la misión habrá fracasado.

SWEEP AND CLEAR

Eliminar all hostiles within a set amount of time.

BARRER Y DESPEJAR

Elimina a todas las fuerzas hostiles en un tiempo determinado.

SABOTAJE

Encuentra el terminal del satélite y haz que LONESTAR lo desactive para completar esta misión.

SABOTAJE SIGILOSO

Busca el terminal del satélite y haz que LONESTAR lo desactive. Si el enemigo te divide, tendrás que neutralizar a las fuerzas hostiles en pocos segundos o la misión habrá fracasado.

NOTA: cuando intentas completar un mapa en modo Acción instantánea, los elementos y las posiciones enemigas se establecen de forma aleatoria.

CAMPAÑA

NUEVA CAMPAÑA

Comienza una campaña de un jugador. Para más información, consulta el apartado Menú Campaña de este manual.

CONTINUAR CAMPAÑA

Retoma una campaña de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo desde el punto en el que la hayas guardado por última vez. Para continuar una campaña previamente guardada, debes insertar un Memory Stick Duo™ con los datos almacenados en la ranura para Memory Stick Duo™.

REINICIAR MISIÓN

Vuelve a jugar una misión ya completada.

ESTADÍSTICAS DE CAMPAÑA

Consulta las estadísticas de la campaña en juego.

INFRAESTRUCTURA

Conéctate sin cables a un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y juega online para enfrentarte a jugadores de todo el mundo en combates llenos de acción hasta de 16 jugadores.

AD HOC

Hasta 16 jugadores pueden conectarse de modo inalámbrico a una sesión en modo Ad Hoc. Todos ellos deben situarse a una distancia máxima de 10 metros entre sí, sin obstáculos que impidan tener a la vista el resto de sistemas PSP™.

CONFIGURACIÓN

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Consulta los controles predeterminados de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (ya especificados en este manual).

LISTA DE OPCIONES

VOLUMEN DE LA MÚSICA

Ajusta el volumen de la música del juego.

VOLUMEN DE LOS DIÁLOGOS

Ajusta el volumen de las conversaciones del juego.

VOLUMEN DE LOS EFECTOS

Ajusta el volumen de los efectos de sonido.

MOSTRAR AYUDA

Pulsa el botón **X** para activar o desactivar las ayudas mientras juegas.

INVERTIR EJE Y

Pulsa el botón **X** para activar o desactivar la inversión del eje Y.

VELOCIDAD VISTA

Ajustar la velocidad de vista de la cuadrícula o el retículo del arma.

ZONA MUERTA

Ajustar la cantidad de movimiento que requiere el pad analógico para mover la cuadrícula.

ACEPTAR CAMBIOS

Guarda todos los cambios realizados en la Lista de opciones en el Memory Stick Duo™.

NOTA: pulsa el botón  para restablecer los parámetros predeterminados de la Lista de opciones.

CONFIGURACIÓN DE PERFIL

Edita tu nombre de perfil y nivel de dificultad o si lo prefieres, guarda o carga un perfil o borra datos de partidas del Memory Stick Duo™.

EXTRAS

Consulta y accede a fabulosos contenidos adicionales como vídeos, armas y nuevos personajes que puedes desbloquear completando misiones en SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo o sincronizando datos guardados de SOCOM 3: U.S. Navy SEALs y SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo mediante la función Informe de diafonías.

INFORME DE DIAFONÍAS

Puedes modificar objetivos de misión en SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (para PSP™ (PlayStation®Portable) o SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (para PlayStation®2) (de venta por separado) completando determinados objetivos de Informe de diafonías en un título y sincronizando a continuación los datos guardados con el otro título y viceversa.

IPara sincronizar datos entre SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo y SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, es preciso conectar el sistema PSP™ a la consola PlayStation®2 (de venta por separado). Para conectar un sistema PSP™ a una consola PlayStation®2 y acceder a la función de Informe de diafonías de los dos títulos, usa un cable USB

estándar con un conector Mini-B para unir el sistema PSP™ a uno de los conectores USB del frontal de la consola PlayStation®2.

Una vez que la consola PlayStation®2 y el sistema PSP™ estén conectados con el cable USB, asegúrate de haber insertado correctamente el UMD de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo en el sistema PSP™ y el disco de SOCOM 3: U.S. Navy SEALs en la PlayStation®2. Selecciona Perfil en cada título y luego selecciona la opción Extras. Después, selecciona la opción Informe de diafonías de ambos títulos y pulsa el botón X para acceder a la pantalla Informe de diafonías, donde aparecerán todos los objetivos completados y las recompensas obtenidas.

Resalta la opción Sincronizar todos los archivos en la pantalla Informe de diafonías de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo y pulsa el botón X. Aparecerá en pantalla un mensaje de sincronización. A continuación, resalta la opción Sincronizar todos los archivos en el menú Informe de diafonías de SOCOM 3: U.S. Navy SEALs y pulsa el botón X, y, por último, pulsa el botón X del sistema PSP™ para comenzar la sincronización.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs mostrará entonces un mensaje en pantalla pidiéndote que guardes tu perfil. Selecciona Sí para sobrescribir un perfil previamente guardado con un perfil nuevo que incorpore las funciones de Informe de diafonías de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Al mismo tiempo, el perfil de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo se guardará automáticamente en el Memory Stick Duo™.

TUTORIALES

Consulta una extensa lista de tutoriales útiles como Exploración, Combate y aprende a emitir órdenes.

MENÚ CAMPAÑA INFORME DE MISIÓN

Visualiza un resumen de tus órdenes con una descripción general de la misión, junto con información importante, detalles sobre el objetivo y asuntos diplomáticos.

OBJETIVOS DE MISIÓN

Visualiza una lista de objetivos principales en el orden que tengas que cumplirlos. Si surgen otros objetivos adicionales durante la misión, el CG de SOCOM te hará llegar una notificación.

INFORMACIÓN DE INTELIGENCIA DE MISIÓN

Consulta archivos con información recopilada sobre el objetivo principal de cada misión. Los archivos incluyen mapas del área de operaciones, datos de reconocimiento y perfiles terroristas.

ARSENAL

Revisa o modifica el armamento y equipamiento de cada integrante del equipo de artillería seleccionando en primer lugar un SEAL, y, a continuación, escogiendo sus armas principales y secundarias, sus accesorios y su equipo. Para ello, resalta un arma o ranura de equipamiento con ayuda del pad analógico o los botones de dirección y pulsa el botón **X** para confirmar. A continuación, pulsa **←/→** para ver las selecciones de armas/equipamientos. Pulsa el botón **X** para escoger el arma /equipamiento en pantalla. Por último, pulsa el botón **O** para volver a seleccionar personaje en la opción Arsenal.

DESPLIEGUE

Cuando estés listo para empezar la misión, resalta Despliegue y pulsa el botón **X**.

PANTALLA EN EL MODO PARA UN JUGADOR



- | | |
|-------------------------------|--|
| ❶ Punto Nav | ❷ Cuadro del objetivo bloqueado |
| ❸ Cuadrícula/retículo de arma | ❹ Brújula |
| ❺ Armas disponibles | ❻ Panel de estado de miembro de equipo |

BRÚJULA

Situada en la esquina superior derecha de la pantalla, la brújula sirve como ayuda para desplazarte por el área de operaciones. En ella, el norte viene indicado por la letra "N", y tu posición se mostrará siempre en el centro como un recuadro naranja con un cono de visión blanco que se extiende en la dirección de la orientación. LONESTAR aparece en la brújula como un recuadro azul.

ARMAS DISPONIBLES

El arma actualmente equipada y toda la información relativa a munición se indicarán en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

PANEL DE ESTADO DE MIEMBRO DE EQUIPO

El panel de estado de miembros de equipo localizado en la esquina inferior derecha de la pantalla informa del nivel de salud de cada SEAL. Si el indicador de salud pasa de verde a rojo, el personaje correspondiente puede estar a pocos disparos de la muerte, y si se vacía por completo, ¡volverá a casa en una bolsa para cadáveres!

ACCIÓN DE ÓRDENES DE EQUIPO

Si apuntas con la cuadrícula a un área donde se pueda realizar alguna acción de Órdenes de equipo, se mostrará una barra de texto azul sobre el panel de estado de miembros de equipo, en la esquina inferior derecha de la pantalla. En la barra de texto se te indicará la acción concreta que puedes ejecutar. Mantén pulsado el botón  mientras la barra de texto azul sea visible para que LONESTAR realice la acción indicada.

ACCIONES ESPECIALES

Los mensajes de acción especial aparecen en la parte superior de la pantalla siempre que es posible realizar una tarea de inmediato o si puedes utilizar en tu provecho un objeto que tengas a mano. Pulsa el botón  para ejecutar una acción especial, como contener a un civil, coger armas de enemigos muertos, recoger elementos de utilidad, abrir o cerrar una puerta, trepar por muros, bajar agarrándote a salientes, colocar cargas satchel o C-4 o utilizar un cuchillo para matar sigilosamente.

Además, verás aparecer los iconos de Seguir, Mantener posición y/o Al suelo cuando apuntes con la cuadrícula a una persona bajo tu protección. Pulsa el botón  para darle a la persona la orden seleccionada.

CUADRÍCULA/RETÍCULO DE ARMA

Utiliza la cuadrícula u otro tipo de vista para apuntar con tus armas. La cuadrícula aparecerá siempre que tengas un arma de fuego, incluyendo granadas propulsadas y cohetes. Cuando tengas equipada una granada, se mostrará la vista de granada; no olvides alejarte después de lanzarla.

La cuadrícula también sirve para dirigir a LONESTAR a posiciones concretas del área de operaciones; por ejemplo, sitúa la cuadrícula en un enclave determinado, pulsa el botón  para mostrar el menú Órdenes de equipo y selecciona el comando Ir a para que LONESTAR acuda de inmediato al lugar elegido.

La cuadrícula también sirve para situar determinados elementos concretos para que LONESTAR pueda realizar una acción especial; por ejemplo, sitúa la cuadrícula sobre un generador y pulsa el botón  para mostrar el menú Órdenes de equipo, y selecciona la

opción Inutilizar generador para que LONESTAR se disponga a desactivarlo.

El retículo del arma, situado en el centro de la pantalla, muestra la dispersión potencial de la bala del arma que tengas equipada, y, cuando estés en posición estática, agachado o tumbado, verás que el retículo del arma se contrae para indicar que tus disparos tienen una mayor precisión. Para lanzacohetes y granadas propulsadas, el retículo mostrado es estático, sin indicadores de dispersión.

CÓMO JUGAR

USO DEL MAPA TÁCTICO

Pulsa el botón SELECT (selección) para acceder a la pantalla Mapa táctico/Objetivos de misión y, de este modo, recorrer los entornos y realizar un seguimiento de los pormenores de la misión. El mapa táctico y los objetivos de la misión contienen todos los objetivos actuales e información de inteligencia sobre el área de operaciones. La posición de SANDMAN aparecerá en el mapa táctico como un cuadradito naranja con un cono blanco de vista apuntando en la dirección de su orientación. LONESTAR se mostrará como un recuadro azul.

Pulsa el pad analógico para desplazar la vista del mapa táctico y pulsa los botones **L** o **R** para acercar o alejar la vista. Pulsa el botón **□** para enfocar el mapa táctico en tu posición actual. Pulsa el botón **○** para enfocar el mapa táctico en el objetivo actual. Pulsa el botón **×** para obtener más información sobre un objetivo resaltado.

El mapa táctico también sirve para mantenerse al tanto de los objetivos de misión de SOCOM, así como de nuevos objetivos que puedan añadirse durante la misión. La lista de objetivos de misión se muestra a la izquierda del mapa táctico. Selecciona un objetivo y pulsa el botón **×** para visualizar una breve descripción del objetivo. Los objetivos de misión siguen el siguiente código de colores:

- Verde: Objetivos actuales/resaltados.
- Blanco: Objetivos pendientes de completar.
- Amarillo: Objetivos completados.
- Rojo: Objetivos fallidos.
- Azul: Objetivos de bonificación/ocultos completados.

USO DE LAS ARMAS

Para disparar el arma equipada, pulsa el botón **X**. Tus disparos serán más precisos si los realizas desde una posición estática, agachado o tumbado. Mantén pulsado el botón **△** para cambiar del arma principal a las granadas, y viceversa. Pulsa el botón **←** para abrir el menú del inventario y, a continuación, pulsa los botones **↑** o **↓** para resaltar un objeto y el botón **X** para equiparlo.

Por último, mantén pulsado el botón **□** para recargar tu arma manualmente, siempre que tengas a mano la munición apropiada.

MODO DE FUEGO DEL ARMA

Muchas armas de asalto tienen varios modos de fuego, desde un solo disparo semiautomático hasta una ráfaga de tres disparos o más. Si quieres cambiar el modo de fuego de un arma, pulsa el botón **←** para abrir el inventario, selecciónala y pulsa el botón **△**. Los iconos de bala del indicador de armas disponibles, situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla, aumentarán o disminuirán en función de la opción seleccionada. Si tienes equipado el lanzagranadas, pulsa el botón **△** hasta que aparezca el retículo de cohete.

CÓMO APUNTAR/FIJAR UN OBJETIVO

Pulsa el botón **→** para acceder al modo Vista libre y usa el pad analógico para apuntar con el arma manualmente y explorar el entorno más inmediato. A continuación, pulsa de nuevo el botón **→** para salir del modo Vista libre. Mantén pulsado el botón **R** para fijar el arma sobre el objetivo más cercano. Cambia a los diferentes objetivos posibles pulsando el botón **L** sin soltar el botón **R**. Cuando hayas bloqueado el objetivo sobre un enemigo, aparecerá un recuadro rojo a su alrededor, y el retículo se centrará en él, siempre que esté a tu alcance. En función de tu movimiento, postura y distancia al objetivo, el retículo podrá situarse entre la zona abdominal y la cabeza del enemigo. El resto de objetivos en potencia quedarán identificados por un recuadro rojo, pero cuidado con abatir a civiles inocentes.

USO DE UN OBJETIVO TELESCÓPICO

Pulsa el botón  para acercar la imagen del objetivo telescópico y  para alejar la imagen o salir de la vista telescópica. La efectividad del objetivo telescópico varía según el arma equipada. Para realizar disparos más precisos, ataca desde una posición agachada o tumbada.

LANZAMIENTO DE GRANADAS

Si quieres lanzar una granada, pulsa el botón  para abrir el inventario, selecciona una granada y pulsa el botón  para equiparla. Una vez equipada, mantén pulsado el botón  para mostrar la trayectoria que seguirá. Mantén pulsado el botón  para determinar la fuerza del lanzamiento, y, por último, suelta el botón  para lanzar la granada.

COLOCACIÓN DE UNA MINA CLAYMORE

Pulsa el botón  para abrir el inventario, selecciona una Claymore y pulsa el botón . Determina la zona que quieres cubrir con tu ataque y coloca la mina pulsando el botón . En ese momento, el detonador a distancia de la mina aparecerá en tu inventario. Selecciónalo y pulsa el botón  para detonar la mina. Puedes poner varias minas y detonarlas simultáneamente colocándolas y luego seleccionando el detonador del inventario y pulsando el botón .

COLOCACIÓN DE UNA MINA DE PRESIÓN (SÓLO MULTIJUGADOR)

Pulsa el botón  para abrir el inventario, selecciona una mina y pulsa el botón . A continuación, vuelve a pulsar el botón  para colocar la mina, que detonará al pisarla.

MODO UN JUGADOR

El éxito de tu misión se mide por varios factores, y los SEAL recibirán una calificación de A (mejor) a F (peor). La perfección en cualquier factor se alcanza completando el 100% de los objetivos.

CONSEJOS PARA EL ÉXITO EN LA MISIÓN

SÉ SIGILOSO

Un SEAL debe ser sigiloso para atacar sin ser detectado. Tu Grado de sigilo se verá afectado negativamente cada vez que descubran a tu equipo y el enemigo consiga comunicar a otros tu presencia.

AFINA TU PUNTERÍA

Acertar en los objetivos aumenta tu Grado de precisión, pero si fallas, lo harás descender. También se tendrá en cuenta la puntería de tu compañero de equipo para calcular tu Grado de precisión.

FOMENTA EL TRABAJO EN EQUIPO

Usa a tu equipo para ataques cooperativos. Cuanto más uses a tus compañeros durante una misión, mayor será tu Grado de trabajo en equipo.

ALCANZA TUS OBJETIVOS

Los objetivos principales son los más importantes de la misión y los que tienen un mayor impacto en el éxito de la misión. Debes cumplir la mayor parte de los objetivos principales para completar una misión, pero los objetivos secundarios fallidos harán descender tu Grado del objetivo.

MISIÓN FALLIDA

Tu misión se considerará fallida en los siguientes casos:

- Quedas incapacitado.
- Matan a un personaje crucial para la misión, como un rehén o un escoltado.
- Escapa un objetivo crucial para la misión.
- Fallas en un objetivo crucial para la misión.
- Abortas una misión.
- LONESTAR queda discapacitado.

EL MENÚ PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) para acceder al menú Pausa. Pulsa los botones ↑ y ↓ para resaltar una opción del menú y pulsa el botón X para confirmar.

NOTA: si accedes al menú Pausa durante las partidas online no se detendrá el juego.

CONTINUAR

Retoma la acción desde el punto en que la dejaste.

INCLINACIÓN DE DISPARO

Elige entre Normal o Invertido.

REINICIAR MISIÓN

Vuelve a comenzar la misión desde el punto de inserción.

ABORTAR MISIÓN

Finaliza la misión en juego y vuelve al menú Informe de misión.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO ONLINE

Para una experiencia de combate más intensa, selecciona Infraestructura en el menú principal para formar equipo con otros jugadores de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo y competir como una unidad SEAL o un grupo terrorista mediante el juego en red. Antes de poder jugar a SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo online, debes crear una conexión de red válida. Para establecerla, tendrás que introducir tu nombre de usuario y contraseña y aceptar el Acuerdo de usuario. Si no dispones de nombre de usuario o contraseña, visita www.yourgamingname.com para registrar tu propio nombre de usuario y contraseña únicos para jugar en red. Para más información sobre cómo crear una conexión de red, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONEXIÓN

Para poder conectarte, aparecerá la pantalla Seleccionar servidor. Elige un servidor para entrar en la pantalla de acceso, después escoge la opción Nombre jugador, usa el teclado virtual para introducir tu nombre, selecciona Introducir y pulsa el botón X para

continuar. Selecciona Contraseña, usa el teclado virtual para introducir una contraseña y luego elige Introducir. Por último, selecciona Conectar para acceder a la pantalla de Acuerdo de usuario.

NOTA: no olvides anotar tu contraseña y guardarla en un sitio seguro.

Lee atentamente el Acuerdo de usuario y si estás de acuerdo con los términos selecciona Aceptar para acceder al vestíbulo online de red de control de operaciones.

NOTA: debes aceptar los términos del Acuerdo de usuario para conectarte a SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

EL MENÚ DE LA RED DE CONTROL DE OPERACIONES ONLINE

El menú de la red de operaciones online se divide en ocho apartados: Unirse a una Briefing Room, Unirse a partida online, Crear una partida online, Reproducción automática de partida online, Comunidad online, Crear clan, Invitar amigos y Opciones online.

UNIRSE A UNA BRIEFING ROOM

Escoge una de las Briefing Rooms disponibles con partidas online activas y pulsa el botón **X** para continuar.

UNIRSE A PARTIDA ONLINE

Únete a una partida online de la lista de sesiones en juego. Resalta una partida para mostrar los detalles, como el tipo de misión, en el lateral derecho de la pantalla.

CREAR PARTIDA ONLINE

Crea una partida personalizada con tus propias preferencias.

REPRODUCCIÓN AUTOMÁTICA DE PARTIDA ONLINE

Busca y participa en partidas online en juego de acuerdo a tus propias preferencias en las siguientes categorías:

NOMBRE DEL MAPA

Busca una partida de tu mapa favorito o sigue practicando en un mapa que quieras aprenderte.

TIPO DE PARTIDA

Filtra determinados tipos de misión para dar con tus favoritas.

TIPO DE PUNTUACIÓN

Escoge entre los tipos de puntuación con rango u abierta.

NÚMERO DE JUGADORES

Busca partidas con cualquier número de jugadores o limita tu búsqueda a una cantidad mínima para no acabar en una partida con pocos adversarios.

OPCIONES AVANZADAS

Ajusta diferentes opciones avanzadas.

FUEGO AMIGO

Busca partidas concretas con la opción de fuego amigo activada o desactivada.

MODOS DE ARMAS

Ajusta diversas funciones de modos de armas.

REINICIAR

Restaura todas las opciones de reproducción automática a su configuración predeterminada.

NOTA: una vez establecidos los criterios de búsqueda, selecciona **Buscar partidas** para comenzar a buscar partidas online que cumplan con tus preferencias.

COMUNIDAD ONLINE

Esta es tu conexión a la comunidad online de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO DIARIO

Visita esta sección a diario para estar al día de las últimas noticias, sondeos, encuestas y mucha más información sobre promociones de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

TABLÓN DE LÍDERES

Consulta las últimas actualizaciones de diversos tableros de líderes.

ESCALERAS CLAN

Visualiza y establece varias clasificaciones de clan.

TABLÓN DE MENSAJES

Lee los mensajes de otros jugadores o envía los tuyos propios sobre SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo en este foro abierto para todos los jugadores.

PERSONAL

Edita tu propio perfil online o usa la función de correo electrónico personal para programar una partida online con tus amigos o compañeros de clan.

OPINIÓN

Envía preguntas y comentarios sobre SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

AYUDA

Documentate sobre temas de ayuda de SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CREAR CLAN

Crea un clan de compañeros de equipo afines de todo el mundo y líderalos en combates online.

INVITAR AMIGOS

AMIGOS

Añade a otros jugadores a tu lista de amigos para poder buscarlos fácilmente online. Pulsa el botón **X** para añadir a un amigo.

IGNORAR

Añade a tu lista Ignorar a todos los jugadores con los que no quieras relacionarte.

INVITACIONES

Lee las invitaciones de otros jugadores para unirse a su lista de amigos o clan.

OPCIONES ONLINE

NOMBRES DE COMPAÑEROS DE EQUIPO MP

Activa o desactiva la visualización del nombre de los compañeros de equipo en juego.

RECIBIR MENSAJES DE JUEGO

Permite a otros jugadores enviarte mensajes durante las partidas, o impide que conecten contigo.

COMUNICACIÓN ONLINE

VENTANA DE MENSAJES Y CHAT

En esta ventana, puedes conversar públicamente con todos los jugadores de un vestíbulo de juego.

USO DEL TECLADO VIRTUAL PARA INTRODUCIR DATOS Y CHATEAR

Cuando hay que introducir datos, el teclado virtual aparece automáticamente. Si quieres chatear, pulsa el botón  para abrir el teclado virtual.

Pulsa , ,  o  para resaltar un carácter del teclado, y luego pulsa el botón  para confirmar. Para desplazarte hacia atrás, pulsa el botón . Para pasar de mayúsculas a minúsculas y viceversa, pulsa el botón . Si quieres bloquear o desbloquear el uso de mayúsculas, pulsa el botón . Selecciona INTRODUCIR o el botón  para introducir datos o transmitir el mensaje de chat. Por último, selecciona SALIR o pulsa el botón  para cerrar el teclado virtual sin transmitir o introducir datos.

NOTA: sólo puedes introducir conversaciones y datos mediante el teclado virtual si estás conectado a una sala de juego.

MENÚ DE COMUNICACIONES DE JUEGO

Pulsa el botón  para abrir la ventana de chat. Pulsa los botones de dirección para resaltar una opción de la ventana y después pulsa el botón  para transmitir el mensaje.

INVITAR A AMIGO: invita a un jugador de la partida a que sea tu amigo.

INVITAR AL CLAN: invita a un jugador de la partida a unirse a tu clan.

IGNORAR: desactiva los mensajes de texto y las conversaciones de un jugador específico.

VOTAR: vota para echar a un jugador de la partida.

RADIO: silencia a un rival particular seleccionando la opción Silenciar jugador y activando o desactivando la opción Chat de voz. Cuando alguien se esté comunicando mediante los auriculares, aparecerá el icono Quién habla.

PROVOCACIONES: realiza provocaciones vocales predeterminadas y mensajes de texto personalizables a tus oponentes.

ÓRDENES: dale órdenes a tu equipo, y observa cómo aparecen en el cuadro de diálogo de la parte superior de la pantalla.

USO DE LOS AURICULARES ONLINE

Usa los auriculares para mantener conversaciones bilaterales con tus compañeros de equipo durante las sesiones online, sin peligro de que el enemigo pueda interceptar vuestras comunicaciones.

PARA HABLAR:

Mantén pulsado el botón  hasta que escuches el tono y habla normalmente, manteniendo una breve transmisión de diez segundos como máximo. Minimiza tus palabras para que todos tengan ocasión de hablar, y suelta el botón  para finalizar la transmisión de voz.

CÓMO JUGAR ONLINE

TIPOS DE MISIÓN ONLINE

SUPRESIÓN

Las misiones de supresión consisten en un duro combate a muerte entre los SEAL y los terroristas. Gana quien conserve más efectivos con vida al finalizar la misión. En los mapas de supresión puede establecerse la opción de regeneración, de modo que los jugadores abatidos tengan la opción de volver a combatir resucitando.

LIBRE PARA TODOS

Estas misiones son un desafío a muerte entre terroristas.

EXTRACCIÓN

Las misiones de extracción plantean tensas situaciones con rehenes en las que los SEAL deben matar a todos los terroristas o escoltar a un mínimo de dos rehenes al punto de extracción. Los terroristas ganan si consiguen matar a todos los SEAL o impedir el rescate de rehenes.

DEMOLICIÓN

Busca la bomba y haz volar por los aires el cuartel general de tu oponente antes de que el enemigo te intercepte. Coloca la bomba en la base enemiga y evita que la desactiven antes de que estalle. En estas misiones, es fundamental cronometrar tu huida; además, si la bomba cae en manos enemigas antes de detonar, tu CG correrá peligro.

PRISIONERO

Este tipo de misiones consisten en una lucha entre fuerzas SEAL y terroristas, con la particularidad de que puedes hacer revivir a compañeros de equipo abatidos. Gana quien conserve más efectivos al finalizar el tiempo límite, o el equipo que haya incapacitado por completo toda la oposición.

PANTALLA DE JUEGO ONLINE



❶ Disparos restantes

❷ Mapa táctico

❸ Indicador de salud

❹ Arma actual

❺ Icono de acción especial

❻ Enemigo

❼ Cuadrícula

❽ Cronómetro de

cuenta atrás

CUADRÍCULA

Usa la cuadrícula para apuntar con tu arma. Si apuntas a amigos o rehenes, se volverá de color verde. Si apuntas a enemigos, se volverá de color rojo. La cuadrícula cambia de forma según el arma seleccionada.

INDICADOR DE SALUD

Muestra tu estado de salud actual.

CRONÓMETRO DE CUENTA ATRÁS

Cuenta hasta cero en partidas con tiempo límite.

ARMA ACTUAL

Mantén pulsado el botón **△** para cambiar del arma principal a la secundaria, y viceversa. Para seleccionar un objeto del inventario, ábrelo pulsando el botón **←** y resalta el objeto con los botones **↑/↓**. Pulsa el botón **×** para equipar el objeto. Para cambiar el arma al modo automático o semiautomático, pulsa el botón **←** y luego el botón **△**.

DISPAROS RESTANTES

Puedes ver los disparos que te quedan y el máximo total del cargador. Para recargar automáticamente, mantén pulsado el botón , o pulsa el botón  seguido del botón .

ICONOS DE AURICULARES ONLINE

Si estás hablando, se mostrará una marca de verificación verde en el icono de los auriculares. Si alguien de tu equipo está hablando, dicho icono se volverá de color rojo. Dentro, verás una señal roja de prohibición. El nombre del jugador que esté hablando aparecerá sobre el icono de los auriculares.

También verás aparecer un pequeño icono de auriculares sobre la cabeza del jugador que esté hablando en el canal de los auriculares, si está a la vista.

RANGOS DE LOS JUGADORES (INSIGNIAS DE RANGO)

En función de tu rendimiento, puedes alcanzar diversos rangos. Los rangos online son un indicador de tu destreza y experiencia, además de determinar a qué Briefing Rooms puedes acceder. Algunas Briefing Rooms están reservadas a jugadores de determinado rango.

EL MENÚ DE INICIO

NOTA: si accedes al menú de inicio durante las partidas online NO se detendrá el juego.

Pulsa el botón START (inicio) durante una sesión online para acceder a las siguientes opciones:

CONTINUAR

Cierra el menú de inicio.

INCLINACIÓN DE DISPARO

Elige entre Normal o Invertido.

ABORTAR MISIÓN

Aborta la misión en juego y vuelve al menú de la red de control de operaciones online.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Um Ihre Spieleinstellungen und Ihren Spielfortschritt zu speichern, stecken Sie den Memory Stick Duo™ in den MEMORY STICK DUO™ -Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-Spieldaten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo verfügt über eine automatische Speicherfunktion. Vermeiden Sie es, den Memory Stick Duo™ nach dem Einschalten Ihres PSP™-Systems einzusetzen oder zu entfernen, da sonst Daten überschrieben werden könnten.

Im Einzelspieler-Modus wird der Spielfortschritt zwischen Missionen automatisch auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert, sofern ein Memory Stick Duo™ mit mindestens 800 KB freiem Speicherplatz eingelegt ist. Im Einzelspieler-Modus werden die zuletzt gespeicherten Daten beim Starten automatisch geladen. Sie können auf sie zugreifen, indem Sie Kampagne fortsetzen unter Kampagne im Hauptmenü auswählen.

EINRICHTEN DES HEADSETS

Das Headset kann verwendet werden, um bei Online-Sitzungen Sprach-Konversationen mit anderen Spielern zu führen, und ist nützlich, um Befehle auszugeben und Warnungen abzugeben. In Verbindung mit den Kopfhörern mit Fernbedienung für das PSP™-System muss das Headset in die Fernbedienung eingesteckt und dann die Fernbedienung an den Headset-Anschluss Ihres PSP™-Systems angeschlossen werden.



ANMERKUNG: Der Gebrauch des Headsets ist optional, wird aber für Online-Spiele dringend empfohlen.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



SPIEL-SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSLRouter), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden die Zeichen **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. verwendet, um sowohl die Richtungen der Richtungstasten als auch des Analog-Pads zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

STANDARDSTEUERUNG

MENÜSTEUERUNG

Menünavigation/Markieren von Menüeinträgen
Markierten Menüeintrag auswählen
Vorherige Anzeige/zurück zum Hauptmenü
Startmenü öffnen/Pause
Zugriff auf TacMap
Sprach-Chat (mit Headset)

Zugriff auf Team-Befehle-Menü (per Controller)
Team-Befehle-Untermenü öffnen
Befehl markieren
Befehl ausführen
Team-Befehlsaktion ausführen (TBA)
Spielerstatistik (online)
Spielinternes Kommunikationsmenü (online)

↑/↓/←/→

X-Taste

O-Taste

START-Taste

SELECT-Taste

O-Taste (halten)

+ sprechen (nur im
Mehrspieler-Modus)

O-Taste (drücken)

X-Taste

↑/↓/←/→-Tasten

X-Taste

O-Taste (halten)

SELECT-Taste

O-Taste (drücken)

CHARAKTERBEWEGUNG UND AKTIONEN

Bewegen
Seitlicher Schritt links/rechts

Freisicht-Modus ein-/ausschalten
Charakter im Freisicht-Modus bewegen

Haltung ändern (stehen, hinlegen, kriechen)
Waffe feuern/werfen/einsetzen/Bild machen
Ziel anvisieren
Durch Ziele schalten

Primärwaffe/Granate schnell umschalten
Spezialaktion
TBA-Befehl (nur im Einzelspieler-Modus)

Analog-Pad

-Taste (halten)

+ Analog-Pad

→-Taste (drücken)

-Taste (halten) +

Analog-Pad

△-Taste

X-Taste

-Taste (halten)

-Taste (halten) + -Taste
(drücken)

△-Taste (halten)

□-Taste

O-Taste (halten)

Waffe nachladen

□-Taste (halten) oder

←-Taste + □-Taste

Sichtmodus umschalten

↑/↓-Tasten

Während eines Online-Spiels durch
Teammitglieder schalten (wenn nicht aktiv)

←/→-Tasten

Ausrüstungsfenster öffnen

←-Taste

Durch Waffen/Ausrüstung schalten

↑/↓-Tasten

Waffe/Ausrüstung auswählen

X-Taste

Feuermodus umschalten

←-Taste + △-Taste

EINSATZTEAM-BEFEHLSLISTE

Einsatzteam ist die Bezeichnung der Zwei-Mann-SEAL-Einheit, die unter Ihrem Befehl steht. Sie besteht aus Ihnen selbst und Ihrem SEALTeammitglied Tate Rawlins. Ihr Codename lautet SANDMAN, seiner ist LONESTAR. LONESTARs Verantwortung besteht hauptsächlich darin, Ihnen in Kampfsituationen den Rücken zu decken. LONESTAR wird sich nie weit von Ihnen entfernen, und er ist immer bestrebt, sich Ihnen wieder anzuschließen, wenn Sie allein umherstreifen.

LONESTAR kann angewiesen werden, in geringem Abstand zu Ihrer Position auf Streife zu gehen, um einige der folgenden Befehle auszuführen:

EINSETZEN

Wenn LONESTAR mit Granaten, C-4- oder Satchel-Sprengladungen ausgerüstet ist, wird er auf Ihren Befehl reagieren, indem er sein explosives Gepäck einsetzt.

FOLGEN

LONESTAR wird jede Ihrer Bewegungen übernehmen, Ihrer Führung folgen und Ihre Körperhaltung nachahmen.

FEUER FREI

LONESTAR wird das Feuer auf jeden Feind in Reichweite eröffnen.

GRUPPIEREN

Befehlen Sie LONESTAR, zu Ihrer Position zurückzukehren.

BEWEGEN NACH

Weisen Sie LONESTAR an, sich an eine angewiesene Position zu bewegen, die durch das Fadenkreuz markiert wird.

UNAUFFÄLLIG BEWEGEN NACH

Befehlen Sie LONESTAR, sich auf unauffällige Weise auf eine Position zu begeben, die durch das Fadenkreuz markiert wird.

DURCHBRECHEN

Befehlen Sie LONESTAR, eine Tür zu öffnen und das Gebiet auf der anderen Seite des Durchgangs mit Gewalt abzusichern.

INTERAGIER

Ordonne LONESTAR d'exécuter une action spéciale.

POSITION HALTEN

Weisen Sie LONESTAR an, seine Position zu halten, bis er neue Befehle erhält. LONESTAR wird immer innerhalb einer gewissen Reichweite zu Ihnen bleiben. Wenn Sie sich über diese Distanz hinaus entfernen, wird er seine Position verlassen und zu Ihnen zurückkehren, um Ihnen Deckung zu geben.

FEUER EINSTELLEN

Weisen Sie LONESTAR an, das Feuer einzustellen, bis Sie den Befehl widerrufen oder bis er einen Feind sieht, der das Feuer eröffnen will.

ZIEL DECKUNG GEBEN

Geben Sie den Befehl, eine bestimmte Zone zu decken, und LONESTAR wird das Feuer auf Feinde eröffnen, die diese Zone betreten, sofern er Sichtkontakt mit dem bezeichneten Gebiet hat.

AUF DEN BODEN

Befehlen Sie LONESTAR, sich auf den Boden zu legen.

ZIEL TÖTEN

Wenn LONESTAR ein Ziel anvisiert hat, kann er angewiesen werden, es zu erschießen.

ANMERKUNG: Einem Eskortierten können Sie auch befehlen, eine Spezialaktion auszuführen, solange er sich bei Ihrer Einheit befindet.

FADENKREUZ UND NAVIGATIONSPUNKTE VERWENDEN

Verwenden Sie das Fadenkreuz, um LONESTAR zu einer bestimmten Position zu schicken. Platzieren Sie das Fadenkreuz auf einer bestimmten Stelle wie beispielsweise einem Eingang und erteilen Sie den BEWEGEN NACH-Befehl um LONESTAR anzuweisen, sich in den Eingangsbereich zu bewegen.

Navigationspunkte sind Karten-Koordinaten, die Schlüsselpositionen innerhalb Ihres Einsatzgebietes markieren. Navigationspunkte wie Charlie, Delta, Echo und Foxtrott werden vor Beginn des Einsatzes erzeugt und auf dem Bildschirm als geographische Referenzpunkte angezeigt. Sie können Navigationspunkte auf der TacMap ansehen, indem Sie die  und -Tasten zum Navigieren sowie zum Heran- und Herauszoomen verwenden. Weitere Informationen zum Gebrauch der TacMap entnehmen Sie bitte den Abschnitten VERWENDEN DER TACMAP und EINSATZZIELE.

SPIELSTART

MENÜ-BILDSCHIRME VERWENDEN

Drücken Sie , , Zoder , um eine Option zu markieren und drücken Sie dann die -Taste zum Bestätigen. Um zum vorherigen Menü-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die -Taste.

TITELBILD

Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die -Taste, um auf das Operations Control Network (OCN)-Menü zuzugreifen und drücken Sie die -Taste erneut, um auf den Neues Profil erstellen -Bildschirm zuzugreifen. Geben Sie anschließend mithilfe der virtuellen Tastatur den Namen Ihres Profils ein. Verwenden Sie das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um einen Buchstaben auf der virtuellen Tastatur zu markieren und drücken Sie die -Taste zum Bestätigen. Sobald Sie fertig sind, markieren Sie Eingabe und drücken Sie die -Taste, um zum Hauptmenü zu gelangen.

HAUPTMENÜ

INSTANT ACTION

Sobald Sie eine Mission im Kampagne-Modus abgeschlossen haben, können Sie dieselbe Missionskarte im Instant Action-Modus in fünf verschiedenen Spieltypen und drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden spielen. Verwenden Sie das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um eine Option zu markieren und drücken Sie die X-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Drücken Sie die □-Taste, um die Missionseinstellungen zufällig zu bestimmen.

GEISELN EVAKUIEREN

Finden Sie die Geiseln und bringen Sie sie wohlbehalten in die Evakuierungszone.

UNAUFFÄLLIG EVAKUIEREN

Finden Sie die Geiseln und bringen Sie sie wohlbehalten in die Evakuierungszone, ohne entdeckt zu werden. Wenn Sie von einem Feind entdeckt werden, muss er innerhalb von Sekunden neutralisiert werden, oder die Mission wird scheitern.

SÄUBERN UND KLÄREN

Eliminieren Sie alle Feinde in einem vorgegebenen Zeitraum.

SABOTIEREN

Finden Sie das Satellitenterminal und befahlen Sie LONESTAR, es zu deaktivieren, um die Mission zu beenden.

UNAUFFÄLLIG SABOTIEREN

Finden Sie das Satellitenterminal und befahlen Sie LONESTAR, es zu deaktivieren. Wenn Sie von einem Feind entdeckt werden, muss er innerhalb von Sekunden neutralisiert werden, oder die Mission wird scheitern.

ANMERKUNG: Jedes Mal, wenn Sie eine Karte im Instant Action-Modus in Angriff nehmen, werden die Gegenstände und Feindpositionen zufällig erstellt.

KAMPAGNE

NEUE KAMPAGNE

Beginnen Sie eine Kampagne im Einzelspieler-Modus. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Kampagnen-Menü dieses Handbuchs.

KAMPAGNE FORTSETZEN

Setzen Sie eine SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-Kampagne aus Ihren zuvor gespeicherten Daten fort. Um eine gespeicherte Kampagne fortsetzen zu können, müssen Sie zuerst einen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Daten in den MEMORY STICK DUO™-Steckplatz einlegen.

MISSION ERNEUT SPIELEN

Spielen Sie eine Mission erneut, die Sie bereits beendet haben.

KAMPAGNESTATISTIKEN

Sehen Sie sich Ihre aktuellen Kampagnenstatistiken an.

INFRASTRUKTUR

Stellen Sie die kabellose Verbindung zu einem Wireless-(WLAN)-Access-Point her und nehmen Sie online die Herausforderung der Mehrspieler-Kampfaktion gegen bis zu 16 Spieler in aller Welt an.

AD-HOC-MODUS

Bis zu 16 Spieler können sich kabellos verbinden und zu einer Sitzung im Mehrspieler-Ad-hoc-Modus antreten. Alle Spieler müssen sich untereinander innerhalb einer Reichweite von 10 Metern befinden und über eine klare Sichtlinie zu jedem PSP™-System verfügen.

EINSTELLUNGEN

CONTROLLER-BELEGUNG

Sehen Sie sich nochmals die Standardsteuerung für SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo an (an anderer Stelle dieses Handbuchs aufgeführt).

OPTIONSLISTE

MUSIKLAUTSTÄRKE

Bestimmen Sie die Lautstärke der spielinternen Musik.

SPRACHLAUTSTÄRKE

Bestimmen Sie die Lautstärke der spielinternen Sprache und Dialoge.

SOUNDEFFEKTLAUTSTÄRKE

Bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

HILFE-POP-UPS

Drücken Sie die **X**-Taste, um die spielinternen Hilfe-Pop-Up-Menüs einoder auszuschalten.

Y-ACHSE UMKEHREN

Drücken Sie die **X**-Taste, um die Funktion Y-Achse umkehren einoder auszuschalten.

BLICK-GESCHWINDIGKEIT

Bestimmen Sie die Blick-Geschwindigkeit des Fadenkreuzes bzw. der Waffen-Zielmarke.

TOTE ZONE

Legen Sie den Grad der Bewegung fest, um welchen Sie das Analog-Pad bewegen müssen, bevor sich das Fadenkreuz bewegt.

ÄNDERUNGEN ANNEHMEN

Speichern Sie alle Optionslisten-Einstellungen auf Ihren Memory Stick Duo™.

ANMERKUNG: Drücken Sie die **□**-Taste, um die Grundeinstellungen der Optionsliste wiederherzustellen.

PROFILEINSTELLUNGEN

Bearbeiten Sie Ihren Profilnamen und Schwierigkeitsgrad, speichern oder laden Sie ein Profil, oder löschen Sie Spieldaten von Ihrem Memory Stick Duo™.

EXTRAS

Hier können Sie großartige Extras wie Filme, Waffen und neue Charaktere ansehen und auswählen, die zuvor durch das Beenden von Missionen in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo oder durch das Synchronisieren von Daten zwischen SOCOM 3: U.S. Navy SEALs und SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo per Multiplattform freigeschaltet wurden.

MULTIPLATTFORM

Missionziele in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (für das PSP™-System) oder SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (für PlayStation®2) (separat erhältlich) können dadurch beeinflusst werden, dass zunächst bestimmte Multiplattform-Ziele in einem Titel erfüllt werden und die gespeicherten Daten anschließend mit dem anderen Titel synchronisiert werden und umgekehrt.

Um Daten zwischen SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo und SOCOM 3: U.S. Navy SEALs zu synchronisieren, muss das PSP™-System zuerst mit einer PlayStation®2-Konsole (separat erhältlich) verbunden werden. Um ein PSP™-System mit einer PlayStation®2-Konsole zu verbinden und Zugriff auf die Multiplattform-Funktionen beider Titel zu erhalten, können Sie ein USB-Kabel mit einem Mini-B-Anschluss verwenden. So können Sie das PSP™-System an einen der USB-Anschlüsse auf der Vorderseite der PlayStation®2-Konsole anschließen. Vergewissern Sie sich sofort nach dem Verbinden der PlayStation®2-Konsole mit dem PSP™-System per USB-Kabel, dass der Datenträger SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo korrekt in das PSP™-System, und der Datenträger SOCOM 3: U.S. Navy SEALs korrekt in die PlayStation®2-Konsole eingelegt wurde, bevor Sie in beiden Titeln auf das Hauptmenü zugreifen. Wählen Sie in jedem Titel Profil und anschließend die Option Extras. Wählen Sie nun für jeden Titel den Eintrag Multiplattform und drücken Sie die X-Taste, um Zugriff auf die Multiplattform-Anzeige zu erhalten, in welcher sämtliche absolvierten Einsatzziele und erhaltenen Belohnungen angezeigt werden.

Markieren Sie innerhalb der Multiplattform-Anzeige von SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo die Option Alle Dateien synchronisieren und drücken Sie anschließend die X-Taste. Auf der Anzeige erscheint nun eine Datei-Synchronisations-Meldung. Markieren Sie nun innerhalb der Multiplattform-Anzeige von SOCOM 3: U.S. Navy

SEALs ebenfalls die Option Alle Dateien synchronisieren und drücken Sie die X-Taste. Drücken Sie zum Abschluss noch einmal die X-Taste des PSP™-Systems, um mit der Synchronisation zu beginnen.

Anschließend erscheint bei SOCOM 3: U.S. Navy SEALs eine Meldung auf dem Bildschirm, die Sie auffordert, Ihr Profil zu speichern. Wählen Sie Ja, um ein zuvor gespeichertes Profil mit einem neuen Profil zu überschreiben, welches auch die Multiplattform-Funktionen von SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo beinhaltet. Gleichzeitig wird auch das Profil für SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo automatisch auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert.

ÜBUNGEN

Hier finden Sie eine umfassende Liste hilfreicher Übungen zu Themen wie Navigation, Kampf oder dem Erteilen von Befehlen.

KAMPAGNEN-MENÜ

MISSIONSBESPRECHUNG

Hier finden Sie einen Überblick über Ihre Befehle zusammen mit einer allgemeinen Beschreibung Ihres Einsatzes, geheimen Informationen, Beschreibungen des Ziels und diplomatischen Belangen.

EINSATZZIELE

Hier finden Sie eine Liste der Primär-Einsatzziele in der Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden sollen. Wenn während der Operation weitere Ziele hinzukommen, wird Sie das SOCOM-Hauptquartier sofort davon benachrichtigen.

MISSIONSINFORMATIONEN

Hier finden Sie Akten mit geheimen Informationen, die bezüglich des Hauptziels jeder Mission kürzlich zusammengestellt wurden. Die Akten beinhalten Karten des Einsatzgebietes, Aufklärungsinformationen und Profile von Terroristen.

WAFFENLAGER

Sie können die Waffen und die Ausrüstung jedes Einsatzteam-Mitglieds ansehen oder ändern, indem Sie zuerst einen SEAL markieren und dann Ihre Primärwaffen, Sekundärwaffen, Zusätze und Ausrüstung auswählen. Markieren Sie mithilfe des Analog-Pads oder der Richtungstasten einen Waffen- oder Ausrüstungsplatz und drücken Sie die X-Taste zum Bestätigen. Danach drücken Sie die ◀/▶-Tasten, um die Waffen- oder Ausrüstungsauswahl anzusehen. Drücken Sie die X-Taste, um die angezeigte Waffe oder Ausrüstung auszuwählen. Drücken Sie die O-Taste, um zur Waffenlager-Auswahl zurückzukehren.

EINSETZEN

Sobald Sie bereit sind, die Mission zu beginnen, markieren Sie Einsetzen und drücken Sie anschließend die X-Taste.

ANZEIGE IM EINZELSPIELER-MODUS



① Navigationspunkt

③ Fadenkreuz/Waffen-Zieleinrichtung

⑤ Waffenanzeige

② Anvisiertes Ziel-Feld

④ Kompass

⑥ Status der Teammitglieder

KOMPASS

Der Kompass oben rechts auf dem Bildschirm kann dazu verwendet werden, die Orientierung im Einsatzgebiet zu bewahren. Norden wird auf dem Kompass durch den Buchstaben N dargestellt, und Ihre Position wird in der Mitte des Kompasses immer als orange gefärbtes Quadrat mit einem weißen Sichtkegel angezeigt, der sich zur Ausrichtung hin ausdehnt. LONESTAR wird auf dem Kompass als blaues Quadrat angezeigt.

WAFFENANZEIGE

Die Information über die Waffe und Munition, mit der Sie gegenwärtig ausgerüstet sind, wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt.

STATUS DER TEAMMITGLIEDER

Die Teammitglied-Statusanzeige befindet sich unten rechts auf dem Bildschirm und stellt die Gesundheitsanzeige jedes SEALs dar. Wenn sich die Gesundheitsanzeige von grün zu rot verfärbt, ist der Tod nur noch einige Kugeln entfernt. Wenn sie sich völlig erschöpft hat, wird man Sie in einem Leichensack nach Hause schicken.

TEAM-BEFEHLSAKTION (TBA)

Wenn Sie das Fadenkreuz auf ein Gebiet richten, in dem es möglich ist, eine TBA-Interaktion auszuführen, erscheint eine blaue Textleiste über der Teammitglied-Statusanzeige unten rechts auf dem Bildschirm. Die blaue Textleiste bezeichnet die Art der zurzeit möglichen TBA. Drücken und halten Sie die -Taste, während die blaue Textleiste sichtbar ist, damit LONESTAR die TBA ausführt.

SPEZIALAKTIONEN

Spezialaktionen-Nachrichten werden am oberen Bildschirmrand angezeigt, wenn es möglich ist, eine Aufgabe sofort auszuführen, oder wenn ein nahe gelegener Gegenstand zu Ihrem Vorteil genutzt werden kann. Drücken Sie die -Taste, um eine Spezialaktion auszuführen, wie etwa einen Zivilisten zu fesseln, Waffen gefallener Feinde aufzuheben, andere nützliche Gegenstände aufzuheben, eine Tür zu öffnen oder zu schließen, Mauern hinauf- oder herunterzuklettern, an

Vorsprüngen herabzusteigen, C-4- oder Satchel-Sprengladungen zu platzieren oder ein Messer zum lautlosen Töten zu verwenden.

Außerdem werden die Folgen-, Position halten- und Auf den Boden-Symbole angezeigt, wenn Sie mit dem Fadenkreuz eine Person anvisieren, die unter Ihrem Schutz steht. Drücken Sie die -Taste, um der Person den gewählten Befehl zu erteilen.

FADENKREUZ/WAFFEN-ZIELEINRICHTUNG

Verwenden Sie das Fadenkreuz oder andere Sichteinrichtungen, um mit Waffen zu zielen. Das Fadenkreuz wird immer dann angezeigt, wenn Sie eine Feuerwaffe halten, einschließlich raketengetriebener Granaten oder Raketen. Wenn Sie mit Granaten ausgerüstet sind, erscheint die Zieleinrichtung eines Granatwerfers - vergessen Sie nicht, zurückzubleiben, sobald Sie die Granate abgefeuert haben.

Sie können das Fadenkreuz auch verwenden, um LONESTAR präzise Positionen im Einsatzgebiet anzuweisen. Deuten Sie dazu mit dem Fadenkreuz auf einen bestimmten Punkt, drücken Sie dann die -Taste, sodass das Team-Befehlsaktionen-Menü eingeblendet wird. Wählen Sie dort die Bewegen nach Option, und LONESTAR wird sich sofort auf die von Ihnen gewählte Position begeben.

Außerdem können Sie das Fadenkreuz verwenden, um auf bestimmte wichtige Gegenstände zu weisen, bei denen LONESTAR dann eine Spezialaktion ausführen kann. Richten Sie das Fadenkreuz beispielsweise auf einen Generator, drücken Sie dann die -Taste, um das Team-Befehlsaktionen-Menü einzublenden, wählen Sie dort die Generator deaktivieren Option, und LONESTAR wird sich daran machen, den Generator außer Betrieb zu setzen.

Die Waffen-Zieleinrichtung in der Bildschirmmitte zeigt die potentielle Streuung der Kugeln Ihrer derzeitigen Ausrüstung an. Im Stand, in der Hocke oder in der liegenden Position ziehen sich die Linien um die Waffen-Zielmarke enger zusammen, was Ihnen zeigt, dass Ihre Schüsse präziser ihr Ziel finden. Bei Raketenwerfern und raketengetriebenen Granaten ist die Zielmarke statisch und verfügt über keine Streuungsanzeige.

DAS SPIEL SPIELEN

VERWENDUNG DER TACMAP

Drücken Sie die SELECT-Taste, um zum TacMap-/Einsatzziele-Bildschirm zu gelangen. Dort können Sie innerhalb des Einsatzgebietes navigieren und die Einsatz-Spezifikationen verfolgen. TacMap und Einsatzziele enthalten sämtliche aktuellen Ziele und Informationen über das Einsatzgebiet. SANDMANs Position wird auf der TacMap durch ein kleines orange gefärbtes Quadrat mit einem weißen Sichtkegel angezeigt, der sich zur Ausrichtung hin ausdehnt. LONESTAR wird durch ein blaues Quadrat angezeigt.

Verwenden Sie das Analog-Pad, um die TacMap-Kartenansicht zu verändern und drücken Sie die **L**- oder **R**- Taste, um in die TacMap herein- oder aus ihr herauszuzoomen. Drücken Sie die **□**-Taste, um die TacMap auf Ihre aktuelle Position zurückzusetzen. Drücken Sie die **○**-Taste, um die TacMap auf den Ort Ihres gegenwärtigen Ziels auszurichten. Drücken Sie die **X**-Taste, um mehr Informationen über das markierte Ziel zu erhalten.

Sie können die TacMap außerdem verwenden, um die Einsatzziele von SOCOM zu verfolgen sowie neue Ziele, die während der Mission hinzukommen können. Die Einsatzziel-Liste wird links von der TacMap angezeigt. Wählen Sie ein Ziel und drücken Sie die **X**-Taste, um eine kurze Beschreibung des Ziels zu erhalten. Einsatzziele sind farblich wie folgt gekennzeichnet:

- | | |
|-------|---|
| Grün: | aktuelle/markierte Einsatzziele |
| Weiß: | noch zu erfüllende Einsatzziele |
| Gelb: | bereits erfüllte Einsatzziele |
| Rot: | verfehlte Einsatzziele |
| Blau: | erfüllte Bonus-/versteckte Einsatzziele |

DER EINSATZ VON WAFFEN

Drücken Sie die **X**-Taste, um eine Waffe abzufeuern, mit der Sie ausgerüstet sind. Ihre Zielgenauigkeit nimmt zu, wenn Sie aus dem Stand, aus der Hocke oder im Liegen feuern. Drücken und halten Sie die **△**-Taste, um zwischen Ihrer Primärwaffe und Granaten umzuschalten. Drücken Sie die **←**-Taste, um das Inventar-Menü zu öffnen, und drücken Sie die **↑**- oder **↓**-Taste, um einen Gegenstand zu markieren. Drücken Sie danach die **X**-Taste, um sich damit auszurüsten.

Drücken und halten Sie die **□**-Taste, um die Waffe manuell nachzuladen, sofern Sie genug Munition für diese Waffe zur Hand haben.

WAFFEN-FEUERMODUS

Viele Angriffswaffen verfügen über verschiedene Feuermodi - vom halbautomatischen Einzelschuss bis zu Drei-Schuss-Feuerstößen oder mehr. Wechseln Sie den Feuermodus, indem Sie die **←**-Taste drücken, um das Inventar-Menü zu öffnen, markieren Sie eine Waffe und drücken Sie die **△**-Taste, um den Feuermodus umzuschalten. Die Kugel-Symbole in der Waffenanzeige unten links auf dem Bildschirm werden je nach Einstellung zunehmen oder abnehmen. Wenn Sie mit einem Granatwerfer ausgerüstet sind, drücken Sie die **△**-Taste, bis die Zielmarke zu einer Raketen-Zielmarke wechselt.

MIT EINER WAFFE ZIELEN/ZIEL ANVISIEREN

Drücken Sie die **⇒**-Taste, um in den Freisicht-Modus zu gelangen und verwenden Sie das Analog-Pad, um mit der Waffe manuell zu zielen und die unmittelbare Umgebung zu klären. Drücken Sie die **⇒**-Taste erneut, um den Freisicht-Modus zu verlassen. Drücken und halten Sie die **R**-Taste, um das nächstliegende Ziel anzuvisieren und schalten Sie durch verschiedene Ziele, indem Sie die **L**-Taste drücken, während Sie die **R**-Taste gedrückt halten. Wenn Sie einen Feind ins Visier genommen haben, erscheint ein roter Kasten um den Feind herum, und die Zielmarke wird sich auf seinen Körper ausrichten, sofern dieser in Reichweite ist. Je nach Ihrer Bewegung, Haltung und Distanz von Ihrem Ziel, wird sich die Zielmarke zwischen dem unteren Körperbereich und dem Kopf des Feindes bewegen. Andere potentielle Ziele in Reichweite werden durch einen grauen Kasten identifiziert, aber achten Sie darauf, keine unschuldigen Zivilisten zu töten.

EIN ZIELFERNROHR BENUTZEN

Drücken Sie die **↑**-Taste, um in das Zielfernrohr hineinzuzoomen, und drücken Sie die **↓**-Taste um herauszuzoomen oder das Zielfernrohr zu verlassen. Die Leistungsfähigkeit und Stärke des Zielfernrohrs hängt von der Waffe ab, die Sie verwenden. Zuverlässigere Schüsse können aus der Hocke oder im Liegen abgegeben werden.

EINE GRANATE WERFEN

Um eine Granate zu werfen, drücken Sie die **←**-Taste, um das Inventar zu öffnen, wählen Sie dort eine Granate und drücken Sie die **X**-Taste, um sich damit auszurüsten. Sobald Sie ausgerüstet sind, drücken und halten Sie die **j**-Taste, um die Flugbahnmarkierung der Granate anzuzeigen. Halten Sie die **X**-Taste, um die Wurfkraft für die Granate zu bestimmen, lassen Sie dann die **X**-Taste los, um die Granate zu werfen.

EINE CLAYMORE-MINE EINSETZEN

Drücken Sie die **←**-Taste, um das Inventar zu öffnen, wählen Sie die Claymore-Mine und drücken Sie die **X**-Taste. Bestimmen Sie den Einsatzort Ihrer Mine und platzieren Sie sie, indem Sie die **X**-Taste drücken. Der Fernzünder der Claymore-Mine wird dann entsprechend in Ihrem Inventar angezeigt. Wählen Sie den Fernzünder und drücken Sie die **X**-Taste, um die Mine zu zünden. Sie können mehrere Minen legen und sie gleichzeitig zünden, indem Sie die Minen legen, dann den Zünder aus dem Inventar wählen und die **X**-Taste drücken.

EINE DRUCKMINE LEGEN (NUR IM MEHRSPIELER-MODUS)

Öffnen Sie das Inventar mit der **Z**-Tast, wählen Sie die Mine und drücken Sie die **X**-Taste zum Bestätigen. Drücken Sie die **X**-Taste erneut, um die Mine zu platzieren. Sie wird explodieren, sobald jemand darauf tritt.

EINZELSPIELER-MODUS

Der Erfolg jeder Mission wird anhand verschiedener Faktoren gemessen, und Sie erhalten Noten von A (beste Note) bis F (schlechteste Note). Die Bestmarke für jeden Faktor liegt bei 100 % für das Erreichen aller Einsatzziele.

TIPPS FÜR DEN MISSIONSERFOLG

UNAUFFÄLLIGKEIT IST TRUMPF

Ein SEAL muss unauffällig bleiben, um unbemerkt zuzuschlagen. Ihre Unauffälligkeitsgrad-Wertung wird jedes Mal negativ beeinflusst, wenn Ihr Team entdeckt wird, und der Feind es schafft, Ihre Anwesenheit anderen mitzuteilen.

SEIEN SIE PRÄZISE

Ziele zu treffen erhöht Ihren Präzisionsgrad, Ziele zu verfehlen senkt ihn dagegen. Die Präzision Ihrer Teammitglieder wird bei der Berechnung Ihres Präzisionsgrads ebenfalls mit einbezogen.

LEISTEN SIE TEAMWORK

Benutzen Sie Ihr Team für kooperative Einsätze. Je mehr Sie Ihre Teammitglieder im Verlauf einer Mission einsetzen, desto höher fällt Ihre Wertung für Bewertung aus.

ERREICHEN SIE IHRE ZIELE

Primär-Einsatzziele sind die wichtigsten Einsatzziele und haben den größten Einfluss auf den Missionserfolg. Die meisten Primär-Einsatzziele müssen erreicht werden, um eine Mission zu erfüllen, wohingegen verfehlte Sekundär-Einsatzziele Ihren Einsatzzielgrad mindern.

MISSIONSFEHLSCHLAG

Unter den folgenden Bedingungen schlägt Ihr Einsatz fehl:

- Sie sind kampfunfähig.
- Ein für den Einsatz wesentlicher Charakter - wie z. B. eine Geisel oder ein Eskortierter - wird getötet.
- Eine für den Einsatz wesentliche Zielperson kann entkommen.
- Ein für den Einsatz wesentliches Einsatzziel wird verfehlt.

- Sie brechen einen Einsatz ab.
- LONESTAR ist kampfunfähig.

DAS PAUSE-MENÜ

Durch Drücken der START-Taste gelangen Sie ins Pause-Menü. Drücken Sie die **↑**- und **↓**-Tasten, um eine Menüoption zu markieren und drücken Sie die **X**-Taste zum Bestätigen.

ANMERKUNG: Der Zugang zum Pause-Menü während eines Online-Spiels wird das Spiel nicht unterbrechen.

FORTSETZEN

Setzen Sie die Aktion an der Stelle fort, an der Sie das Spiel unterbrochen haben.

ZIEL-NEIGUNG

Wählen Sie entweder Normal oder Umgekehrt.

MISSION NEU STARTEN

Starten Sie die Mission erneut vom Einsatzpunkt aus.

MISSION ABBRECHEN

Beenden Sie die aktuelle Mission und kehren Sie zum Besprechungsmenü zurück.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ONLINE

Für einen noch härteren Kampfeinsatz wählen Sie im Hauptmenü Infrastruktur, um sich mit anderen SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-Spielern zusammenzuschließen und treten Sie als SEAL-Einheit oder Terroristen-Gruppe im Online-Spiel gegeneinander an. Bevor SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo online gespielt werden kann, müssen Sie eine gültige Netzwerkverbindung herstellen, und bevor eine Netzwerkverbindung eingerichtet werden kann, müssen Sie Ihr Handle und Ihr Passwort eingeben und dem Nutzungsabkommen zustimmen. Wenn Sie kein Handle oder Passwort besitzen, müssen Sie sich auf www.yourgamingname.com mit Ihrem unverwechselbaren Online-Spiel-Handle und Passwort registrieren. Weitere Information darüber, wie man eine Netzwerkverbindung herstellt, finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres PSP™-Systems.

EINE ONLINE-VERBINDUNG AUFBAUEN

Wenn der Server auswählen-Bildschirm erscheint, wählen Sie einen Server aus, um zum Anmelden-Bildschirm zu gelangen. Wählen Sie dann Spielernamen, verwenden Sie die virtuelle Tastatur zur Eingabe Ihres Namens, markieren Sie Eingabe und drücken Sie die X-Taste um fortzufahren. Wählen Sie Passwort, verwenden Sie die virtuelle Tastatur zur Eingabe eines Passworts und wählen Sie dann Eingabe um fortzufahren. Wählen Sie schließlich Verbinden, um zum Nutzungsabkommen-Bildschirm zu gelangen.

ANMERKUNG: Vergessen Sie nicht, sich Ihr Passwort zu notieren und es sicher zu verwahren.

Bitte lesen Sie das Nutzungsabkommen und wählen Sie Annehmen, wenn Sie den Bedingungen zustimmen, um zum Operations Control Network-Online-Menü zu gelangen.

ANMERKUNG: Sie müssen den Bedingungen des Nutzungsabkommens zustimmen, um eine Verbindung mit SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo herzustellen.

DAS OPERATIONS CONTROL NETWORK (OCN)-ONLINE-MENÜ

Das Operations Control Network (OCN)-Online-Menü ist in acht Abschnitte unterteilt: Einen Besprechungsraum betreten, Einem Online-Spiel beitreten, Ein Online-Spiel erstellen, Automatisches Online-Spiel, Online-Community, Klan erstellen, Freunde einladen and Online-Optionen.

EINEN BESPRECHUNGSRAUM BETRETEN

Wählen Sie aus einer Liste von Besprechungsräumen mit aktiven Online-Spielen und drücken Sie die X-Taste um fortzufahren.

EINEM ONLINE-SPIEL BEITRETEN

Schließen Sie sich einem bestimmten Online-Spiel aus einer Liste gegenwärtiger Sitzungen an. Markieren Sie ein Spiel, um die Spieldetails, wie z. B. die Missionsart, auf der rechten Bildschirmseite zu sehen.

EIN ONLINE-SPIEL ERSTELLEN

Erstellen Sie ein Spiel, das Sie mit Ihren eigenen Einstellungen anpassen.

AUTOMATISCHES ONLINE-SPIEL

Suchen Sie nach aktuellen Online-Sitzungen und nehmen Sie an den Spielen teil, die auf Ihren eigenen Einstellungen in den folgenden Kategorien basieren:

KARTENNAME

Finden Sie ein Spiel auf Ihrer bevorzugten Karte, oder trainieren Sie weiter an einer Karte, die Sie erlernen wollen.

SPIELTYP

Filtern Sie bestimmte Missionsarten heraus, um Ihre bevorzugten Varianten zu finden.

PUNKTETABELLENART

Wählen Sie entweder eine gewertete Punktetabelle oder eine offene Punktetabelle.

SPIELERANZAHL

Suchen Sie nach Spielen mit einer beliebigen Anzahl von Mitspielern, oder stimmen Sie Ihre Suche auf eine minimale Anzahl ab, damit Sie nicht in ein Spiel mit zu wenigen Gegenspielern einsteigen.

ERWEITERTE OPTIONEN

Wählen Sie aus einer Reihe von erweiterten Optionen aus.

FRIENDLY FIRE

Suchen Sie nach Spielen, bei denen die Friendly Fire-Optionen ausdrücklich aktiviert oder deaktiviert ist.

WAFFENMODI

Passen Sie eine Reihe von Waffenmodus-Funktionen an.

ZURÜCKSETZEN

Setzen Sie alle Automatisches Spiel-Optionen auf die Grundeinstellungen zurück.

ANMERKUNG: Sobald Sie mit den Suchkriterien zufrieden sind, wählen Sie Nach Spielen suchen, um die Suche nach Online-Spielen zu starten, die mit Ihren Einstellungen übereinstimmen.

ONLINE-COMMUNITY

Dies ist Ihre Verbindung zur SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-Online-Community.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-AKTUELL

Schauen Sie täglich herein, um über die neuesten Nachrichten, Umfragen und Abstimmungen informiert zu werden sowie über SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-Werbeaktionen.

TABELLEN

Suchen Sie nach den neuesten Aktualisierungen zu verschiedenen Tabellen.

KLAN-LIGEN

Sehen Sie sich verschiedene Klan-Ligen an und richten Sie eigene ein.

NACHRICHTEN

Lesen Sie Nachrichten von anderen Spielern oder veröffentlichen Sie Ihre eigenen Gedanken zu SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo in diesem für alle Spieler offenen Forum.

PERSÖNLICH

Bearbeiten Sie Ihr Online-Profil oder verwenden Sie die persönliche E-Mail-Funktion, um Termine für Online-Begegnungen mit Ihren Freunden oder Klan-Mitgliedern zu vereinbaren.

FEEDBACK

Versenden Sie Fragen und Kommentare zu SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HILFE

Lesen Sie weitere Hilfe-Themen zu SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

KLAN ERSTELLEN

Erstellen Sie einen Klan von gleichgesinnten Teammitgliedern rund um die Welt und führen Sie sie in Online-Schlachten.

FREUNDE EINLADEN

FREUNDE

Fügen Sie Ihrer Freundesliste andere Spieler hinzu, sodass Sie sie leicht online ausfindig machen können. Drücken Sie einfach die X-Taste, um einen Freund hinzuzufügen.

IGNORIEREN

Fügen Sie Ihrer Ignorieren-Liste Spieler hinzu, wenn Sie nichts mehr von ihnen hören wollen.

EINLADUNGEN

Entdecken Sie Einladungen von anderen Spielern, die Sie bitten, ihrer Freundesliste oder ihrem Klan beizutreten.

ONLINE-OPTIONEN

MS-TEAMMITGLIEDER-NAMEN

Schalten Sie die spielinternen Teammitglieder-Spielernamenanzeigen ein oder aus.

ABRUFEN VON SPIELINTERNEN NACHRICHTEN

Erlauben Sie anderen, Ihnen während des Spiels Nachrichten zu senden, oder unterdrücken Sie diese Option.

ONLINE-KOMMUNIKATION

NACHRICHTEN UND CHAT-FENSTER

Während Sie sich im Nachrichten und Chat-Fenster befinden, können Sie öffentlich mit jedem Mitglied einer Spiellobby chatten.

VERWENDEN DER VIRTUELLEN TASTATUR UM DATEN UND CHAT-NACHRICHTEN EINZUGEBEN

Wird eine Dateneingabe benötigt, wird die virtuelle Tastatur automatisch angezeigt. Drücken Sie zum Chatten die -Taste, um die virtuelle Tastatur zu öffnen.

Drücken Sie , ,  oder , um einen Buchstaben auf der Tastatur zu markieren, und drücken Sie dann die -Taste zum Bestätigen. Drücken Sie die -Taste, um einen Schritt zurückzugehen. Drücken Sie die -Taste, um zwischen Groß- und Kleinschreibung der Buchstaben umzuschalten. Drücken Sie die -Taste, um das Feststellen der Großschreibung einoder auszuschalten. Wählen Sie Eingabe oder drücken Sie die -Taste, um die Daten einzugeben, oder die Chat-Nachricht zu senden. Wählen Sie Verlassen oder drücken Sie die -Taste, um die virtuelle Tastatur ohne das Senden oder die Eingabe von Daten zu schließen.

ANMERKUNG: Sie können nur dann Chat-Nachrichten und Daten mit der virtuellen Tastatur eingeben, wenn Sie mit einem Online-Spielraum verbunden sind.

SPIELINTERNES KOMMUNIKATIONSMENÜ

Drücken Sie die -Taste, um das Chat-Fenster zu öffnen. Markieren Sie mithilfe der Richtungstasten eine Chat-Fenster-Option und drücken Sie die -Taste, um die Nachricht zu senden.

FREUND EINLADEN: Laden Sie einen Spieler ein, Ihr Freund zu werden.

KLAN EINLADEN: Laden Sie einen Spieler ein, sich Ihrem Klan anzuschließen.

IGNORIEREN: Schalten Sie Textnachrichten und Sprachchat eines bestimmten Spielers aus.

ABSTIMMEN: Stimmen Sie ab, um einen Spieler aus dem Spiel zu entfernen.

FUNKGERÄT: Bringen Sie einen bestimmten Gegner zum Schweigen, indem Sie die Spieler stumm schalten-Option wählen und die Sprachchat-Option ein- oder ausschalten. Das Wer spricht-Symbol wird angezeigt, wenn jemand per Headset kommuniziert.

BELEIDIGUNGEN: Übermitteln Sie der Gegenseite voreingestellte mündliche Beleidigungen und angepasste Textnachricht-Beleidigungen.

BEFEHLE: Geben Sie Ihrem Team Befehle, die im Dialogfeld oben auf dem Bildschirm angezeigt werden.

DAS HEADSET ONLINE VERWENDEN

Verwenden Sie das Headset, um Sprach-Konversationen mit Teammitgliedern während Online-Sitzungen zu führen, wenn Sie sicher sind, dass keine Feinde die Kommunikation Ihres Teams mithören können.

ZUM SPRECHEN:

Halten Sie die **O**-Taste gedrückt, bis der Bereit-Ton ertönt. Sprechen Sie dann normal und fassen Sie sich kurz, um eine Sprachmitteilung von zehn Sekunden oder weniger zu übertragen. Vermeiden Sie langes Reden, um jedem die Chance zum Kommunizieren zu geben. Lassen Sie die **O**-Taste los, um die Sprachübertragung zu beenden.

DAS ONLINE-SPIEL SPIELEN

VERSCHIEDENE ONLINE-MISSIONEN

UNTERDRÜCKUNG

Unterdrückungsmissionen bedeuten einen Kampf ums bloße Überleben zwischen SEALs und Terroristen. Gewonnen hat das Team, von dem am Ende des Spiels noch die meisten Männer am Leben sind. Bei Unterdrückungskarten haben Sie die Möglichkeit, das Respawnung zu aktivieren, sodass Spieler die Option haben, sich einem Kampf wieder anzuschließen, indem sie nachdem sie getötet wurden wieder zum Leben erweckt werden.

FFA (FREI FÜR ALLE)

Hier heißt es Terroristen gegen Terroristen in einem harten Kampf um Leben und Tod.

EVAKUIERUNG

Evakuierungs-Missionen konzentrieren sich auf kritische Geiselnahme-Situationen, in denen die SEALs gewinnen, indem Sie entweder alle Terroristen töten, oder mindestens zwei Geiseln zum Evakuierungspunkt eskortieren. Die Terroristen gewinnen, wenn Sie alle SEALs töten, oder die Rettung der Geiseln verhindern.

ZERSTÖRUNG

Finden Sie die Bombe und sprengen Sie das Hauptquartier Ihrer Gegner, bevor Ihre Gegner Sie eliminieren. Platzieren Sie die Bombe in der feindlichen Basis und verhindern Sie bis zu Ihrer Detonation, dass Sie vom Feind entschärft wird. Ihre Flucht zu timen ist essentiell wichtig. Wenn die Bombe vor der Detonation in die Hände des Feindes fällt, ist Ihr Hauptquartier in Gefahr.

GEFANGEN

Gefangen-Missionen bedeuten einen Kampf bis zum Tod zwischen SEALs und Terroristen, aber Sie haben die Macht, gefallene Teammitglieder wieder zum Leben zu erwecken. Gewonnen hat das Team, von dem am Ende der Zeitbegrenzung noch die meisten Männer am Leben sind, oder das Team, welches das gegnerische völlig kampfunfähig gemacht hat.

DIE ONLINE-SPIELANZEIGE



1 Verbleibende Schüsse

2 Aktuelle Waffe

3 Fadenkreuz

4 TacMap

5 Spezialaktionssymbol

6 Countdown-Timer

7 Gesundheitsanzeige

8 Feinde

FADENKREUZ

Verwenden Sie das Fadenkreuz, um mit Ihrer Waffe zu zielen. Das Fadenkreuz wird sich grün färben, wenn es auf freundlich Gesinnte oder Geiseln gerichtet ist. Es färbt sich rot, wenn es auf einen Feind gerichtet wird. Die Form des Fadenkreuzes hängt von der gewählten Waffe ab.

GESUNDHEITSANZEIGE

Zeigt Ihren aktuellen Gesundheitszustand an.

COUNTDOWN-TIMER

Zählt in Spielen mit Zeitbegrenzung die Zeit rückwärts bis auf Null herunter.

AKTUELLE WAFFE

Drücken und halten Sie die -Taste, um zwischen Ihrer Primär- und Sekundärwaffe umzuschalten. Um einen Gegenstand aus dem Inventar auszuwählen, drücken Sie die -Taste, um den Inventar-Bildschirm zu öffnen und drücken Sie dann die -Tasten, um einen Gegenstand zu markieren. Drücken Sie die -Taste, um sich mit dem Gegenstand auszurüsten. Drücken Sie die -Taste und dann die -Taste, um eine Waffe zwischen halb- und vollautomatisch umzuschalten.

VERBLEIBENDE SCHÜSSE

Hier sehen Sie die Anzahl der verbleibenden Schüsse und die für dieses Magazin maximal mögliche Menge. Um manuell nachzuladen, können Sie entweder die -Taste drücken und halten oder die -Taste und dann die -Taste drücken.

ONLINE-HEADSET-SYMBOL

Wenn Sie sprechen, wird ein grünes Kontroll-Symbol innerhalb des Headset-Symbols angezeigt. Wenn jemand aus Ihrem Team spricht, färbt sich das Headset-Symbol rot. Ein roter Kreis, durch den ein Schrägstrich verläuft, wird innerhalb des Headset-Symbols angezeigt. Der Name des gegenwärtig sprechenden Spielers wird über dem Headset-Symbol eingeblendet.

Ein kleines Headset-Symbol erscheint über dem Kopf eines Spielers, der zurzeit auf dem Headset-Kanal spricht (sofern der Spieler in Sichtweite ist).

SPIELER-RANGLISTEN (RANGABZEICHEN)

Je nach Ihrer Leistung können Sie vielfältige Rangabzeichen erhalten. Online-Ranglisten sind ein Gradmesser für Ihre Fähigkeiten und Erfahrung, bestimmen aber auch, welche Besprechungsräume und Spiele Sie betreten können. Bestimmte Besprechungsräume sind Spielern mit bestimmten Rangabzeichen vorbehalten.

DAS STARTMENÜ

ANMERKUNG: Wenn Sie das Startmenü während Online-Spielen öffnen, wird das Spiel NICHT unterbrochen.

Drücken Sie die START-Taste während einer Online-Sitzung, um auf folgende Optionen zuzugreifen:

FORTSETZEN

Schließt das Startmenü.

ZIELNEIGUNG

Wählen Sie entweder Normal oder Umgekehrt.

MISSION ABBRECHEN

Brechen Sie die aktuelle Mission ab und kehren Sie zum Operations Control Network (OCN)-Online-Menü zurück.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare le impostazioni e i progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da un'altra qualsiasi contenente i dati precedentemente salvati di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Assicurati che vi sia sufficiente spazio libero sulla Memory Stick Duo™ prima di cominciare a giocare.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo utilizza la funzione di salvataggio automatico. Non inserire né rimuovere la Memory Stick Duo™ dopo l'avvio, altrimenti rischi di sovrascrivere i dati.

In modalità Singolo giocatore, i progressi saranno automaticamente salvati sulla Memory Stick Duo™ fra una missione e l'altra, se è inserita una Memory Stick Duo™ con almeno 800 KB di spazio libero. In modalità Singolo giocatore, i dati precedentemente salvati saranno caricati all'avvio e potrai accedervi selezionando "Continua Campagna" da "Continua" del Menu principale.

CONFIGURARE GLI AURICOLARI

Configura gli Auricolari per tenere conversazioni con altri giocatori nelle sessioni online per dare ordini o avvertimenti. Usali insieme agli Auricolari con Telecomando per PSP™: inseriscili nel telecomando e poi inserisci il telecomando nel connettore per auricolari del sistema PSP™.

NOTA: L'uso degli Auricolari è facoltativo, ma consigliato per il gioco online.



FUNZIONI (WLAN)

I titoli che supportano la funzione Wireless (WLAN) consentono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e competere contro altri utenti tramite una connessione a una Wireless Local Area Network (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione Wireless (WLAN), che consente a due o più sistemi PSP™ di comunicare fra loro direttamente.



CONDIVISIONE

Alcuni titoli vantano funzioni di Condivisione di gioco, che permettono all'utente di condividere funzioni specifiche del gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzione Wireless (WLAN), che permette al sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un Punto d'Accesso Wireless (WLAN) (un dispositivo usato per connettersi a una rete senza fili). Per accedere alle funzioni della modalità Infrastruttura, sono necessari vari passaggi, inclusa la registrazione a un Internet Service Provider, un dispositivo di rete (ad esempio, un Router Wireless ADSL), un Punto d'Accesso Wireless (WLAN) e un PC. Per saperne di più, consulta il manuale d'istruzioni del sistema PSP™.

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

In questo manuale, , , , , X, ecc., sono usati per denotare la direzione sia del tasto direzionale che della levetta analogica, a meno che non sia indicato diversamente.

COMANDI PREDEFINITI

COMANDI DEL MENU

Naviga nel menu/evidenzia voce del menu
Seleziona voce del menu evidenziata
Schermata precedente/Torna al Menu principale
Apri menu d'avvio/pausa
Accedi alla Mappa tattica (TacMap)
Chat vocale (con auricolari)

Accedi al Menu Comandi Squadra
Apri sotto-menu Comandi Squadra
Evidenzia comando
Esegui comando
Esegui ACS (Azione Comando Squadra)
Statistiche giocatore (online)
Menu Comunicazione (online)

MOVIMENTI E AZIONI PERSONAGGIO

Muovi
Movimento laterale a sx/dx

Modalità Visuale libera ON/OFF
Sposta personaggio in modalità Visuale libera
Cambia posizione
(in piedi, prono, accovacciato)
Spara/lancia/usa arma/scatta foto
Aggancia bersaglio
Scorri bersagli

↑/↓/←/→

Tasto X

Tasto O

Tasto START

Tasto SELECT

Tasto O (tenuto premuto) +
voce (Solo in modalità
Multigiocatore)

(Multijoueur uniquement)

Tasto O (premuto velocemente)

Tasto X

Tasti ↑/↓/←/→

Tasto X

Tasto O (tenuto premuto)

Tasto SELECT

Tasto O (premuto velocemente)

Levetta analogica

Tasto L (tenuto premuto)

+ Levetta analogica

Tasto → (premuto velocemente)

Tasto L (tenuto premuto)

+ Levetta analogica

Tasto △

Tasto X

Tasto R (tenuto premuto)

Tasto R (tenuto premuto)

+ Tasto L (premuto
velocemente)

Arma primaria/passa a granata
Azione speciale
Comando ACS (Solo in modalità Singolo giocatore)
Ricarica arma

Scorri modalità di visuale
Scorri compagni di squadra nel gioco online

Apri pannello equipaggiamento
Scorri armi/equipaggiamento
Seleziona arma/equipaggiamento
Scorri modalità di fuoco

Tasto  (tenuto premuto)
Tasto 
Tasto  (tenuto premuto)
Tasto  (tenuto premuto) o
Tasto  + Tasto 
Tasti  / 
Tasti  /  (se non si sta
eseguendo un'azione)
Tasto 
Tasti  / 
Tasto 
Tasto  + Tasto 

ELENCO COMANDI GRUPPO DI FUOCO

Il Gruppo di Fuoco è il nome di un'unità SEAL (ciascuna composta di 2 uomini) al tuo comando. Comprende te (nome in codice SANDMAN) e il tuo compagno SEAL, Tate Rawlin (nome in codice LONESTAR). Uno dei compiti principali di LONESTAR è coprirti le spalle durante i combattimenti. LONESTAR non si allontanerà mai troppo e farà di tutto pur di riunirsi a te, piuttosto che muoversi da solo.

Puoi ordinare a LONESTAR di perlustrare i dintorni ed eseguire uno dei seguenti comandi:

LANCIA

Se LONESTAR è equipaggiato di granate, C4 o cariche satchel, risponderà al tuo comando piazzando un esplosivo.

FUOCO

LONESTAR aprirà il fuoco sul nemico entro il raggio.

SEGUI

Coprendo ogni tua azione, LONESTAR ti seguirà assumendo la tua posizione.

RAGG.

Ordina a LONESTAR di tornare alla tua locazione.

VAI A

Ordina a LONESTAR di avanzare alla posizione designata, come indicato dal mirino.

FURTIVO A

Ordina a LONESTAR di procedere furtivamente alla posizione indicata dal mirino.

IRROMPI

Ordina a LONESTAR di aprire una porta e ripulire l'area opposta all'entrata a forza.

INTERAGISCI

Ordina a LONESTAR di eseguire un'Azione Speciale.

STAI

Ordonne à LONESTAR de tenir sa position jusqu'à nouvel ordre. LONESTAR reste toujours à distance constante de vous. Autrement dit, si vous vous éloignez, il vous suit afin de pouvoir continuer à vous couvrir.

USARE I MIRINI E I PUNTI DI NAVIGAZIONE

Usa i mirini per mandare LONESTAR a una locazione specifica. Prova a posizionare il mirino su un punto (una porta, ad esempio) e impartisci l'ordine "VAI A", per comunicare a LONESTAR di raggiungere l'area.

I Punti di Navigazione costituiscono delle coordinate sulla mappa, segnando le locazioni chiave di un'area operativa. Questi punti (ad esempio, Charlie, Delta,

SOSPENDE

Ordina a LONESTAR di sospendere il fuoco fino a ordine contrario o finché non rileva un nemico che sta per aprire il fuoco.

COPRI OB.

Dai l'ordine di coprire una specifica zona e LONESTAR sparerà su qualsiasi nemico che entra in quell'area, finché ne manterrà il contatto visivo.

A TERRA

Ordina a LONESTAR di assumere la posizione prona.

UCCIDI OB.

Se LONESTAR ha un bersaglio in vista, può ricevere l'ordine di eliminarlo.

NOTA: Puoi ordinare anche a uno Scortato di eseguire un'azione specifica, se è insieme alla tua unità.

Echo e Foxtrot), sono creati prima di un'inserzione e saranno mostrati su schermo come punti di riferimento geografici. Per vedere i Punti di Navigazione, accedi alla Mappa Tattica usando i tasti  e  per navigare e zooma in avanti e indietro. Per saperne di più su come utilizzare la Mappa Tattica, consulta le sezioni Mappa Tattica e Obiettivi di Missione del manuale.

INIZIARE A GIOCARE

USARE LE SCHERMATE DI GIOCO

Premi , ,  o  per evidenziare un'opzione e poi il tasto  per confermare. Per tornare al menu precedente, premi il tasto .

SCHERMATA DEL TITOLO

Sarà visualizzata la Schermata del Titolo. Premi il tasto  per accedere all'interfaccia OCN (Operations Control Network, Rete Controllo Operazioni) e premi il tasto  di nuovo per accedere alla schermata "Crea nuovo profilo". Utilizza la tastiera virtuale per inserire il nome del profilo. Usa la levetta analogica o i tasti direzionali per evidenziare un carattere sulla tastiera virtuale e premi il tasto  per confermare. Dopodiché, evidenzia "Invio" e premi il tasto  per accedere al Menu principale.

MENU PRINCIPALE

AZIONE IMMEDIATA

Una volta completata una missione in modalità Campagna, potrai accedere alla modalità Azione immediata e giocare la stessa mappa secondo cinque diversi tipi di gioco e tre livelli di difficoltà. Usa la levetta analogica o i tasti direzionali per evidenziare un'opzione e premi il tasto  per confermarla. Premi il tasto  per rendere casuale le variabili di missione.

ESTRARRE GLI OSTAGGI

Trova gli ostaggi e portali sani e salvi alla zona d'estrazione.

ESTRARRE FURTIVAMENTE

Trova gli ostaggi e portali sani e salvi alla zona d'estrazione senza farti scoprire.
Se il nemico ti vede, dovrai neutralizzarlo in pochi secondi, altrimenti la missione fallirà.

RASTRELLA E RIPULISCI

Elimina tutti i nemici entro il limite di tempo predefinito.

SABOTAGGIO

Trova il terminale satellitare e ordina a LONESTAR di disattivarlo per completare la missione.

SABOTAGGIO FURTIVO

Trova il terminale satellitare e ordina a LONESTAR di disattivarlo senza farsi scoprire.
Se il nemico ti vede, dovrai neutralizzarlo in pochi secondi, altrimenti la missione fallirà.

NOTA: Ogni volta che accedi alla mappa in modalità Azione immediata, oggetti e posizioni del nemico saranno casuali.

CAMPAGNA

NUOVA CAMPAGNA

Inizia una campagna in modalità Singolo giocatore. Consulta la sezione Menu Campagna del manuale per saperne di più.

CONTINUA CAMPAGNA

Riprendi una campagna di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo dal salvataggio più recente. Devi prima inserire una Memory Stick Duo™ coi dati precedentemente salvati nell'ingresso Memory Stick Duo™, prima di proseguire una campagna salvata.

REIMPIEGO MIS.

Rigioca una missione precedentemente completata.

STAT. CAMPAGNA

Vedi le statistiche della campagna attuale.

INFRASTRUTTURA

Collegati a un Punto d'Accesso Wireless (WLAN) e vai online per affrontare i giocatori di tutto il mondo in modalità Multigiocatore, fino a 16 persone.

AD HOC

Fino a 16 giocatori possono collegarsi a una sessione in modalità Multigiocatore Ad Hoc. Tutti i partecipanti devono trovarsi entro 10 metri l'uno dall'altro e dev'esserci un segnale chiaro tra tutti i sistemi PSP™.

IMPOSTAZIONI CONTROLLER

Consulta i comandi predefiniti di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (precedentemente descritti nel manuale).

LISTA OPZIONI VOLUME MUSICA

Imposta il volume della musica del gioco.

VOLUME DIALOGHI

Imposta il volume dei dialoghi del gioco.

VOLUME ES

Imposta il volume degli effetti sonori del gioco.

POPUP ON/OFF

Premi il tasto X per attivare/disattivare i popup.

INVERTI ASSE Y

Premi il tasto X per attivare/disattivare la voce, Inverti asse Y.

VEL VIS.

Regola la velocità di visuale di Mirini/Reticolo arma.

ZONA MORTA

Regola la quantità di movimento con la levetta analogica prima che il mirino inizi a muoversi.

CONFERMA MOD.

Salva ogni modifica apportata alla Lista Opzioni sulla Memory Stick Duo™.

NOTA: Premi il tasto  per ripristinare le impostazioni predefinite della Lista Opzioni.

IMP. PROFILO

Modifica il nome del tuo profilo o il livello di difficoltà, salva/carica/elimina un profilo dalla Memory Stick Duo™.

EXTRA

Vedi e accedi agli extra come filmati, armi e nuovi personaggi, sbloccati completando le missioni di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo o sincronizzando i dati salvati fra SOCOM 3: U.S. Navy SEALs e SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo tramite la funzione Crosstalk.

CROSSTALK

Gli obiettivi di missione possono essere influenzati sia in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (per PSP™) che in SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (per PlayStation®2) (venduti separatamente) completando prima gli obiettivi specifici Crosstalk di un titolo e sincronizzando poi i dati salvati con l'altro titolo, e viceversa.

Per sincronizzare i dati fra SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, il sistema PSP™ deve prima essere connesso a una console PlayStation®2 (venduta separatamente). Per collegare un sistema PSP™ a una console PlayStation®2 e accedere alla funzione Crosstalk di entrambi i titoli, usa un cavo USB standard con un connettore Mini-B per collegare il sistema PSP™ a un connettore USB sul fronte della console PlayStation®2.

Una volta collegati il sistema PSP™ e la console PlayStation®2 tramite un cavo USB, assicurati di aver inserito correttamente SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo nel sistema PSP™ e SOCOM 3: U.S. Navy SEALs nella console PlayStation®2, prima di accedere al Menu principale di ogni titolo. Seleziona in entrambi "Profilo" e poi scegli la voce "Extra". Seleziona "Crosstalk" per ogni titolo e premi il tasto X per accedere alla schermata Crosstalk, che mostrerà tutti gli obiettivi completati e i riconoscimenti ottenuti.

Evidenzia l'opzione "Sync Ogni File" dalla schermata "Crosstalk" di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e premi il tasto X. Vedrai su schermo un messaggio di sincronizzazione. Evidenzia l'opzione "Sync Ogni File" dal menu "Crosstalk" di SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, premi il tasto X e infine il tasto X del sistema PSP™ per avviare la sincronizzazione.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs visualizzerà un messaggio su schermo, che t'invita a salvare il tuo profilo. Seleziona "Sì" per sovrascrivere un profilo precedentemente salvato con uno nuovo che incorpori la funzione "Crosstalk" di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Allo stesso tempo, il profilo di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo sarà salvato automaticamente sulla Memory Stick Duo™.

TUTORIAL

Accedi a un elenco di tutorial su argomenti come Navigazione, Combattere e come dare ordini.

MENU CAMPAGNA

BRIEFING DI MISSIONE

Visualizza un sommario dei tuoi ordini con una descrizione generale della missione, tra cui dati top-secret importanti, specifiche dell'obiettivo e diplomatiche.

OBIETTIVI DI MISSIONE

Accedi a un elenco di obiettivi di missione nell'ordine in cui dovresti completarli. Se sorgono nuovi obiettivi durante l'operazione, il QG di SOCOM ti avviserà direttamente.

MISSIONE TOP SECRET

Vedi i dossier contenenti le informazioni segrete raccolte di recente, che riguardano l'obiettivo principale di ogni missione. I dossier includono mappe dell'area, informazioni provenienti dalle ricognizioni e profili dei terroristi.

ARMERIA

Rivedi o cambia le armi e l'equipaggiamento di ogni membro del gruppo di fuoco, selezionando prima un SEAL e poi le armi primarie/secondarie e gli equipaggiamenti. Evidenzia uno slot per armi o equipaggiamenti usando la levetta analogica o i tasti direzionali e premi il tasto **X** per confermare. Dopodiché, premi i tasti **←/→** per vedere armi ed equipaggiamento disponibili. Premi il tasto **X** per selezionarne uno. Premi il tasto **O** per tornare alla selezione delle armi per il personaggio.

LANCIA

Quando sei pronto per iniziare la missione, evidenzia "Lancia" e premi il tasto **X**.

INTERFACCIA DI GIOCO IN MODALITÀ SINGOLO GIOCATORE



① Punti di Navigazione

③ Mirino/Reticolo arma

⑤ Schermo arma

② Riquadro Aggancia bersaglio

④ Bussola

⑥ Pannello di stato Compagno di squadra

BUSSOLA

Posta nell'angolo in alto a destra dello schermo, la bussola offre aiuto per navigare nell'area operativa. Il Nord è indicato dalla lettera "N" e la tua posizione sarà sempre mostrata al centro della bussola da un quadratino arancione con un cono di visuale bianco, che si allunga nella direzione d'orientamento. LONESTAR sarà visualizzato sulla bussola come un quadratino blu.

SCHERMO ARMA

Le informazioni su arma e munizioni attualmente equipaggiate saranno visualizzate nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

PANNELLO DI STATO DEI COMPAGNI DI SQUADRA

Questo pannello, posto nell'angolo in basso a destra dello schermo, mostra l'indicatore di salute di ogni SEAL. Se l'indicatore passa da verde a rosso, allora il personaggio è prossimo alla fine; se poi si svuota completamente, il tuo personaggio sarà tornerà a casa a pezzettini!

ACS (AZIONI COMANDI SQUADRA)

Quando punti i Mirini su un'area dove è possibile un'interazione ACS, vedrai una barra col testo blu sopra il pannello Stato Membro Squadra, nell'angolo in basso a destra dello schermo. La barra di testo blu mostrerà il tipo di ACS attualmente eseguibile. Tieni premuto il tasto  mentre la barra è visibile e LONESTAR eseguirà l'ACS.

AZIONI SPECIALI

I messaggi delle Azioni Speciali sono visualizzati nella parte superiore dello schermo, se è possibile svolgere subito un compito particolare o se un oggetto vicino può essere utilizzato a tuo vantaggio. Premi il tasto  per eseguire un'Azione Speciale, come trattenere un civile, raccogliere armi dai nemici morti, recuperare oggetti utili, aprire o chiudere una porta, arrampicarsi su un muro o scendere da una scala, piazzare C4 e cariche satchel o utilizzare un pugnale per le uccisioni furtive.

Inoltre, compariranno le icone Segui, Stai e/o A terra, se punti i mirini su una persona sotto la tua protezione. Premi il tasto  per darle il comando selezionato.

RETICOLO MIRINI/ARMA

Usa i mirini per prendere la mira con le armi. Ne vedrai uno ogni volta che impugni un'arma da fuoco, inclusi razzi e granate ad auto-propulsione. La visuale della granata sarà mostrata quando ne equipaggi una. Ricorda di mantenere una certa distanza, una volta lanciata la granata.

Puoi usare i mirini anche per inviare LONESTAR a punti precisi di un'area operativa. Ad esempio, punta i mirini a una locazione specifica, poi premi velocemente il tasto  per accedere al menu Team Command Action (Azioni Comandi Squadra) e seleziona "Vai a": LONESTAR la raggiungerà subito.

Infine, puoi usare i mirini per puntare a un oggetto specifico: LONESTAR eseguirà così un'Azione Speciale. Ad esempio, punta i mirini su un generatore e premi velocemente il tasto **O** per accedere al menu Team Command Action (Azioni Comandi Squadra) e seleziona "Disatt. generatore": LONESTAR lo disattiverà.

Il reticolo dell'arma, posizionato al centro dello schermo, mostra la potenziale rosa di proiettili dell'arma attualmente equipaggiata. Dalle varie posizioni (in piedi, prono o accovacciato), le linee sul reticolo dell'arma indicheranno che i tuoi colpi saranno più precisi nel colpire il bersaglio. Per lanciarazzi e granate a propulsione, il reticolo userà un reticolo statico senza indicatori di spargimento.

COME GIOCARE

USARE LA MAPPA TATTICA

Premi il tasto **SELECT** per accedere alla schermata Mappa Tattica/Obiettivi di Missione per navigare nello scenario e tenere traccia delle specifiche di missione. La Mappa Tattica e gli Obiettivi di Missione contengono tutti gli obiettivi attuali e le informazioni segrete sull'area operativa. La posizione di SANDMAN sarà mostrata da un quadratino arancione con un cono di visuale bianco che si allunga nella sua direzione. LONESTAR sarà invece visualizzato come un quadratino blu.

Premi la levetta analogica per spostare la visuale della Mappa Tattica e premi i tasti **L** o **R** per zoomare avanti o indietro. Premi il tasto **□** per bloccare la Mappa Tattica sulla tua posizione attuale. Premi il tasto **O** per agganciarla invece all'obiettivo attuale. Premi il tasto **X** per ricevere più informazioni su un obiettivo evidenziato.

Puoi usare la Mappa Tattica anche per tenere d'occhio gli obiettivi di missione di SOCOM, oltre a quelli nuovi che si aggiungeranno nel corso della missione. L'elenco degli obiettivi sarà mostrato a sinistra della Mappa Tattica. Seleziona un obiettivo e premi il tasto **X** per vederne una breve descrizione. Gli obiettivi di missione compaiono nei seguenti colori:

- Verde: Obiettivi attuali/evidenziati.
- Bianco: Obiettivi ancora da completare.
- Giallo: Obiettivi completati.

Rosso:	Obiettivi falliti.
Blu:	Obiettivi bonus/nascosti.

USARE LE ARMI

Per sparare con l'arma equipaggiata, premi il tasto **X**. I tuoi colpi fanno più precisi, se spari da una posizione stazionaria, accovacciato o prono.

Tieni premuto il tasto **Δ** per passare dalla tua arma primaria alle granate. Premi il tasto **←** per aprire l'inventario e **↑** o **↓** per evidenziarne un oggetto. Infine, premi il tasto **X** per equipaggiarlo.

Tieni premuto il tasto **□** per ricaricare manualmente l'arma finché hai munizioni.

MODALITÀ DI FUOCO

Molte armi d'assalto presentano diverse modalità di fuoco, da colpo singolo in modalità semi-automatica a raffica di tre colpi o più. Per cambiare modalità di fuoco, premi il tasto **←** per aprire l'inventario, evidenzia un'arma e premi il tasto **Δ** per modificarne la modalità di fuoco. Le icone del proiettile poste nell'angolo in basso a sinistra dello schermo aumentano o diminuiscono in base all'impostazione scelta. Se hai equipaggiato il lanciagranate, premi il tasto **Δ** finché il reticolo diventerà il reticolo del missile.

PRENDERE LA MIRA CON UN'ARMA/AGGANCIARE UN BERSAGLIO

Premi il tasto **⇒** per accedere alla modalità Visuale Libera e usa la levetta analogica per mirare manualmente con l'arma e perlustrare le immediate vicinanze. Premi il tasto **⇒** di nuovo per uscire dalla modalità Visuale Libera. Tieni premuto il tasto **R** per agganciare il bersaglio più vicino e scorri i vari obiettivi premendo il tasto **L** e tenendo premuto il tasto **R**. Se agganci un nemico, vi vedrai attorno un riquadro rosso: il reticolo passerà al nemico, se questi rientra nel suo raggio. In base ai tuoi movimenti, la posizione e la distanza dall'obiettivo, il reticolo si muoverà fra la parte inferiore del corpo dell'avversario e la sua testa. Altri potenziali bersagli nel raggio saranno identificati da un riquadro grigio, ma ti consigliamo di non uccidere i civili innocenti.

USARE UN MIRINO

Premi il tasto **↑** per zoomare avanti e il tasto **↓** per zoomare indietro o uscire dal mirino. Le prestazioni del mirino variano a base all'arma equipaggiata e i colpi più stabili sono quelli sparati da prono o accovacciato.

LANCIARE UNA GRANATA

Per lanciare una granata, premi il tasto **←** per aprire l'inventario, seleziona una granata e premi il tasto **X** per equipaggiarla. Dopodiché, tieni premuto il tasto **X** per visualizzare la traiettoria della granata. Tieni premuto il tasto **X** per impostare la forza del lancio e poi rilascia il tasto **X** per lanciare la granata.

PIAZZARE UNA MINA CLAYMORE

Premi il tasto **←** per aprire l'inventario, seleziona la claymore e premi il tasto **X**. Determina la locazione da coprire e piazza la mina premendo il tasto **X**. Il detonatore dalla distanza della mina claymore sarà mostrato nel tuo inventario. Selezionalo e premi il tasto **X** per far detonare la mina. Puoi piazzare più mine e farle esplodere insieme piazzandole, selezionando il detonatore e premendo il tasto **X**.

PIAZZARE UNA MINA A PRESSIONE (SOLO IN MODALITÀ MULTIGIOCATORE)

Premi il tasto **←** per aprire l'inventario, seleziona la mina e premi il tasto **X** per confermare. Premi di nuovo il tasto **X** per piazzare la mina, che detonerà quando qualcuno ci passa sopra.

MODALITÀ A SINGOLO GIOCATORE

Il successo di ogni missione è misurato da vari fattori e tu riceverai una valutazione che va da A (grado migliore) a F (grado peggiore). Raggiungerai la perfezione se completi al 100% ogni obiettivo.

CONSIGLI PER COMPLETARE LE MISSIONI

AGIRE FURTIVAMENTE

Un SEAL sfrutta la furtività per attaccare senza essere scoperto. Il tuo Lv. Furtivo sarà influenzato negativamente ogni volta che la tua squadra viene scoperta e il nemico riesce a comunicare la tua presenza agli altri.

SII PRECISO

Se colpisci i bersagli, aumenterai il tuo Raggio Precisione, ma, se li manchi, lo ridurrai. Sarà presa in considerazione anche la precisione del tuo compagno di squadra.

PROMUOVI COLLABORAZIONE

Sfrutta la tua squadra per attaccare in cooperativa. Più usi i tuoi compagni di squadra nel corso di una missione, maggiore sarà il tuo Grado Collaborazione.

RAGGIUNGI I TUOI OBIETTIVI

Gli obiettivi primari sono i più importanti e hanno il massimo impatto sul successo della missione. Completa la maggior parte degli obiettivi primari per compiere una missione; se fallisci i secondari, ridurrai il tuo Grado Obiettivo.

FALLIMENTO DI MISSIONE

Le missioni saranno considerate fallite nei seguenti casi:

- Sei reso inerte.
- Un personaggio critico per la missione, come un ostaggio o uno scortato, viene ucciso.
- Un personaggio critico per la missione fugge.
- Fallisci un obiettivo critico per la missione.
- Interrompi una missione.
- LONESTAR è reso inerte.

IL MENU PAUSA

Premi il tasto **START** per accedere al menu Pausa. Premi i tasti **↑** e **↓** per evidenziarne un'opzione e premi il tasto **X** per confermare.

NOTA: Se accedi al menu Pausa in una sessione online, non lo metterai in pausa.

RIPRENDI

Riprendi l'azione da dove l'avevi interrotta.

ASSE MIRA

Scegli fra Normale o Invertita.

RIAVVIA MISS

Ricomincia la missione dal punto d'inserzione.

INTERROMPI

Interrompi la missione in corso e torna al menu Briefing.

SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO ONLINE

Per un combattimento più intenso, seleziona Infrastruttura dal Menu principale per unirti ad altri giocatori di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e competi come SEAL o terrorista tramite il gioco in rete. Prima di poter giocare online a SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo, devi creare una Connessione di Rete valida e, prima ancora, devi inserire il tuo Nome Utente e la Password e accettare i termini dell'Accordo Utente. Se non li hai, visita il sito web www.yourgamingname.com per registrarti. Per saperne di più su come creare una Connessione di Rete, consulta il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

CONNETTERSI

Dalla schermata "Scegli un server", selezionane uno per accedere alla schermata di registrazione. Poi scegli "Nome gioc.", usa la tastiera virtuale per inserire il tuo nome, evidenzia "Invio" e premi il tasto X per continuare. Seleziona "Password", usa la tastiera virtuale per inserirne una e poi scegli "Invio" per continuare. Infine, seleziona "Connes." per accedere alla schermata dell'Accordo Utente.

NOTA: Ricordati di annotare e conservare la password.

Leggi l'Accordo Utente e, se vuoi accettarne i termini, seleziona "Accept, Accetta" per accedere alla Lobby dell'OCN (Operations Control Network, Rete Controllo Operazioni).

NOTA: Devi accettare i termini dell'Accordo Utente per connetterti a SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

IL MENU ONLINE OCN (Rete Controllo Operazioni)

Il menu OCN (Operations Control Network, Rete Controllo Operazioni) è suddiviso in otto sezioni: Unisciti a Briefing Room, Unisciti a Partita online, Crea Partita online, Autogioca Partita online, Community online, Crea Clan, Invita Amici e Opzioni online.

UNIRSI A UNA BRIEFING ROOM

Scegli da un elenco di Briefing Room con partite online attive e premi il tasto X per continuare.

JOIN AN ONLINE GAME

Unisciti a una specifica partita online scegliendola dall'elenco. Evidenziane una per vederne i dettagli, come il tipo di missione a destra dello schermo.

CREARE UNA PARTITA ONLINE

Crea una partita personalizzata secondo le tue preferenze.

GIOCARRE AUTOMATICAMENTE UNA PARTITA ONLINE

Cerca e partecipa a una partita in corso in base alle tue preferenze, scegliendo fra le seguenti categorie:

NOME MAPPA

Trova una partita sulla tua mappa preferita o continua a fare pratica su una mappa che vuoi approfondire.

TIPO DI PARTITA

Filtra i tipi di missione per trovare quello che preferisci.

TIPO DI PUNTEGGIO

Scegli fra Punti Class. o Aperta.

NUMERO DI GIOCATORI

Cerca le partite con un numero di giocatori o restringi la tua ricerca a un numero minimo, così da non incappare in una partita con troppi pochi avversari.

OPZIONI AVANZATE

Regola diverse opzioni avanzate.

FUOCO AMICO

Cerca le partite con l'opzione di fuoco amico ON o OFF.

MOD. ARMA

Regola diverse funzioni di modalità dell'arma.

RIPR.

Ripristina l'impostazione originale di tutte le opzioni di gioco automatico.

NOTA: Quando sei soddisfatto dei criteri di ricerca, seleziona Ricerca partite per avviare la ricerca delle partite online cui vorresti partecipare.

COMMUNITY ONLINE

Questa è la tua connessione alla community online di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

NEWS SU SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO

Controlla tutti i giorni le ultime novità, i sondaggi e le indagini, oltre alle informazioni sulle promozioni di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CLASSIFICHE

Controlla gli ultimi aggiornamenti di classifica.

LISTE CLAN

Vedi e configura le varie liste di clan.

MESSAGGI

Leggi i messaggi degli altri giocatori o pubblica ciò che pensi di SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo su questo forum, aperto a tutti i giocatori.

PERSONALE

Modifica il tuo profilo online o usa la funzione di posta personale per organizzare una partita online coi tuoi amici o compagni di clan.

FEEDBACK

Invia domande e commenti su SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

GUIDA

Leggi gli argomenti principali su SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CREA CLAN

Crea un clan con compagni di squadra di tutto il mondo per affrontare insieme epiche battaglie online.

INVITA AMICI

AMICI

Aggiungi altri giocatori alla tua lista di amici, così potrai vedere se sono online. Per farlo, premi il tasto **X**.

IGNORA

Aggiungi giocatori alla tua lista Ignora, se non vuoi più incontrarli online.

INVITI

Scopri gli inviti di altri giocatori che ti chiedono di unirti alla loro Lista Amici o al Clan.

OPZIONI ONLINE

NOMI COMPAGNI DI SQUADRA MG

Attiva/disattiva la visualizzazione del nome dei compagni di squadra durante il gioco.

RECUPERA MESSAGGI DI GIOCO

Consenti agli altri di inviarti messaggi o impedisce loro di contattarti mentre giochi.

COMUNICARE ONLINE

FINESTRA MESSAGGI E CHAT

Dalla finestra Messaggi e Chat, puoi chattare pubblicamente con tutti i giocatori presenti in una Lobby di gioco.

USARE LA TASTIERA VIRTUALE PER INSERIRE DATI E CHATTARE

Quando devi inserire dei dati, la tastiera virtuale sarà visualizzata automaticamente. Per accedervi quando vuoi chattare, premi il tasto **□**.

Premi , ,  o  per evidenziare un carattere e premi il tasto  per confermare. Premi il tasto  per cancellare un carattere. Premi il tasto  per attivare/disattivare il maiuscolo. Premi il tasto  per attivare/disattivare il BlocMaiusc. Seleziona "INVIO" o premi il tasto  per inserire i dati i trasmettere la chat. Seleziona "ESCI" o premi il tasto  per chiudere la tastiera virtuale senza trasmettere o inserire dati.

NOTA: Puoi chattare o inserire dati solo tramite la tastiera virtuale se connesso a una Game Room.

MENU COMUNICAZIONI DI GIOCO

Premi velocemente il tasto  per aprire la Finestra di Chat. Premi i tasti direzionali per evidenziarne un'opzione e il tasto  per trasmettere il messaggio.

INVITO AMICO: Invita un giocatore a unirsi alla tua Lista Amici.

INVITO CLAN: Invita un giocatore a unirsi al tuo clan.

IGNORA: Disattiva i messaggi di testo e la chat vocale di un giocatore specifico.

VOTA: Vota per far rimuovere un giocatore dalla partita.

RADIO: Zittisci un avversario particolare selezionando la voce Azzittisci gioc. e attiva/disattiva l'opzione Chat vocale. L'icona "Chi parla" sarà visualizzata, se qualcuno sta comunicando tramite gli Auricolari.

INSULTI: Rivolgi insulti e messaggi di testo personalizzati agli avversari.

ORDINI: Dai alla tua squadra ordini, che saranno visualizzati nel riquadro di dialogo nella parte superiore dello schermo.

USARE GLI AURICOLARI ONLINE

Usa gli Auricolari per condurre conversazioni coi tuoi compagni di squadra nelle sessioni online, con la sicurezza di sapere che i nemici non potranno sentire ciò che vi dite.

PER PARLARE:

Tieni premuto il tasto  finché non senti il segnale: parla normalmente, mantenendo le trasmissioni sui dieci secondi di lunghezza (o anche meno). Cerca di lasciare a tutti la chance di comunicare e rilascia il tasto  per terminare la trasmissione vocale.

GIOCARRE ONLINE

TIPI DI MISSIONE ONLINE

SOPPRESSIONE

Le missioni Soppressione si basano sul combattimento puro fra SEAL e terroristi. Vince chi ha più uomini sopravvissuti alla fine della missione. Puoi impostare il punto di rinascita su queste mappe, così i giocatori potranno riunirsi alla battaglia tornando in vita dopo essere stati uccisi.

FFA (APERTO A TUTTI)

Terroristi contro terroristi, in un intenso deathmatch.

ESTRAZIONE

Le missioni Estrazione si basano su situazioni che prevedono ostaggi, dove i SEAL vincono uccidendo tutti i terroristi o scortando almeno due ostaggi al punto d'estrazione. I terroristi vincono uccidendo tutti i SEAL o impedendo il salvataggio degli ostaggi.

DEMOLIZIONE

Trova la bomba e fai esplodere il quartier generale nemico, prima che l'avversario t'intercetti. Piazza la bomba nella base nemica e non farla disinnescare dall'avversario, finché non esplode. Calcola il tempismo della tua fuga: sarà fondamentale! Se la bomba cade nelle mani nemiche, detonerà, radendo al suolo il tuo di QG!

PRIGIONIERO

Nelle missioni che coinvolgono i prigionieri, i SEAL lottano contro i terroristi, ma tu potrai resuscitare i compagni di squadra deceduti. Vince la squadra con più uomini sopravvissuti allo scadere del tempo o se una delle squadre ha annientato l'altra.

L'INTERFACCIA DI GIOCO ONLINE



1 Colpi rimasti

4 Mappa tattica

7 Indicatore Salute

2 Arma attuale

5 Icona Azione Speciale

8 Ostile

3 Mirini

6 Timer Conto alla
Rovescia

MIRINI

Usa i mirini per prendere la mira con la tua arma. I mirini diventano verdi se prendi di mira alleati e ostaggi, rossi se puntano contro un nemico. I mirini cambiano di forma in base all'arma selezionata.

INDICATORE SALUTE

Mostra lo stato attuale della tua salute.

TIMER CONTO ALLA ROVESCIA

Conta fino a 0 nelle partite col limite di tempo.

ARMA ATTUALE

Tieni premuto il tasto  per passare dall'arma primaria a quella secondaria, e viceversa. Per selezionare un oggetto dall'inventario, premi il tasto  per aprire l'inventario e poi i tasti / per evidenziare una voce. Premi il tasto  per equipaggiare l'oggetto. Premi il tasto  e poi  per passare dalla modalità semiautomatica a quella automatica, o viceversa.

COLPI RIMASTI

Controlla i colpi rimasti e il massimo consentito dal caricatore. Per ricaricare manualmente, tieni premuto il tasto Lo premi il tasto  e poi .

ICONE AURICOLARI ONLINE

Se stai parlando, l'icona Auricolari mostrerà un'icona con un segno di spunta verde. Se qualcuno della tua squadra sta parlando, l'icona Auricolari diventerà rossa. Avrà un cerchietto rosso barrato. Il nome del giocatore che sta attualmente parlando sarà mostrato sopra l'icona Auricolari.

Una piccola icona Auricolari sarà mostrata sopra la testa del giocatore che sta parlando sul canale degli Auricolari (se quel giocatore è entro il raggio visivo).

CLASSIFICA GIOCATORE (INSEGNE)

In base alle tue prestazioni, puoi ottenere vari riconoscimenti. Le classifiche online indicano abilità ed esperienza, ma determinano anche le Briefing Room e le partite cui puoi accedere. Alcune Briefing Room sono limitate a specifiche Classifiche.

IL MENU D'AVVIO

NOTA: Se accedi al Menu d'avvio durante il gioco online, NON metterai il gioco in pausa.

Premi il tasto START durante una sessione online per accedere alle seguenti opzioni:

RIPRENDI

Chiudi il Menu d'avvio.

ASSE MIRA

Scegli fra Normale o Invertita.

INTERROMPI

Interrompi la missione in corso e torna al menu OCN (Operations Control Network, Rete Controllo Operazioni).

NEDERLANDS

MEMORY STICK DUO™

Om de spelinstellingen en je vorderingen op te slaan plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem. Opgeslagen spelgegevens kunnen worden geladen vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ of vanaf een andere Memory Stick Duo™ die eerder opgeslagen data van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo bevat. Zorg voor voldoende vrije ruimte op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo heeft een functie voor automatisch opslaan. Plaats of verwijder de Memory Stick Duo™ niet na het opstarten, omdat hiermee mogelijk gegevens worden overschreven.

In de Single Player-mode worden je vorderingen automatisch opgeslagen op de Memory Stick Duo™ tussen twee missies, als een Memory Stick Duo™ met ten minste 800 kB vrije ruimte is geplaatst. In de Single Player-mode worden eerder opgeslagen gegevens automatisch geladen bij het opstarten. Je komt erbij door "Continue Campaign" (manoeuvre voortzetten) te selecteren onder "Campaign" (manoeuvre) in het hoofdmenu.

DE HEADSET INSTALLEREN

De headset kan worden gebruikt voor gesprekken tussen twee spelers tijdens on line sessies en is handig om bevelen en waarschuwingen te kunnen geven. Bij gebruik in combinatie met de Headphones with Remote Control (Hoofdtelefoon met afstandsbediening) voor PSP™ moet de headset worden aangesloten op de afstandsbediening, waarna de afstandsbediening wordt aangesloten op de headset-aansluiting op het PSP™-systeem.

OPMERKING: gebruik van de headset is optioneel maar zeer aanbevelenswaardig bij on line spelen.



WIRELESS (WLAN) (DRAADLOZE) FUNCTIES

Bij softwaretitels die draadloze (WLAN)-functionaliteit ondersteunen, kan de gebruiker communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en tegen andere gebruikers spelen via een verbinding met een Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc-mode is een Wireless (WLAN)-functie waardoor twee of meer afzonderlijke PSP™-systemen direct met elkaar kunnen communiceren.



GAME SHARING

Sommige softwaretitels hebben Game Sharing-functies waarmee de gebruiker bepaalde onderdelen van het spel kan delen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben zitten.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is een Wireless (WLAN)-functie waarmee het PSP™-systeem kan worden gekoppeld aan een netwerk via een Wireless (WLAN) Access Point (een apparaat om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Voor toegang tot de Infrastructure Mode-functies zijn een aantal extra benodigdheden vereist, namelijk een abonnement bij een internetaanbieder, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een Wireless (WLAN) Access Point en een pc. Zie de instructiehandleiding van het PSP™-systeem voor nadere inlichtingen en installatieaanwijzingen.

RICHTINGSTOETSEN – BEWEGING

In deze handleiding worden met ↑, ↓, ←, → enz. de richting van zowel de richtingstoetsen als de analoge joystick aangeduid, behalve als dit anders wordt vermeld.

STANDAARDBESTURING

MENUBESTURING

Navigeren in menu/menu-item markeren
Gemarkeerde menu-item selecteren
Vorige scherm/terug naar Main Menu (hoofdmenu)
Startmenu openen/pauze
Tactische kaart (TacMap) openen
Praten (via headset)
(alleen Multiplayer)
Toegang tot teamcommandomenu
Teamcommandosubmenu openen
Commando markeren
Commando uitvoeren
Teamcommandoactie (TCA) uitvoeren
Spelerstatistieken (on line)
Communicatiemenu voor tijdens spel (on line)



X-toets

O-toets

START-toets

SELECT-toets

O-toets (ingedrukt houden) + praten

O-toets (aantikken)

X-toets

toetsen

X-toets

O-toets (ingedrukt houden)

SELECT-toets

O-toets (aantikken)

BEWEGINGEN EN ACTIES VAN PERSONAGES

Bewegen
Opzij stappen links/rechts

Vrij rondkijken in/uitschakelen
Personage bewegen tijdens vrij rondkijken

Houding wijzigen (staan, plat op de grond, hurken)
Schieten/gooien/wapen toepassen/foto nemen
Op doel vergrendelen
Van doel naar doel springen

Snelwisseling primair wapen/granaat
Speciale actie

analoge joystick

-toets (ingedrukt houden)

+ analoge joystick

-toets (aantikken)

-toets (ingedrukt houden)

+ analoge joystick

-toets

X-toets

-toets (ingedrukt houden)

-toets (ingedrukt houden)

+ -toets (aantikken)

-toets (ingedrukt houden)

-toets

TCA-commando (alleen Single Player)

Wapen opnieuw laden

Zicht-mode in-/uitschakelen

Door de teamleden bladeren tijdens on line spelen

Uitrustingspaneel openen

Door wapens/uitrusting lopen

Wapen/uitrusting selecteren

Vuur-mode in-/uitschakelen

O-toets (ingedrukt houden)

□-toets (ingedrukt houden) of ←-toets
+ □-toets

toetsen ↑/↓

toetsen ←/→ (wanneer niet actie)

←-toets

toetsen ↑/↓

X-toets

←-toets + △-toets

COMMANDOLIJST FIRETEAM

Fireteam is de naam van de eenheid van twee SEAL's die onder jouw commando staat. Hij bestaat uit jezelf, codenaam SANDMAN, en je SEAL-teamlid, Tate Rawlins, alias LONESTAR. Een van de belangrijkste verantwoordelijkheden van LONESTAR is om jou rugdekking te geven in gevechtssituaties. LONESTAR blijft altijd bij je in de buurt en probeert zich altijd weer bij je aan te sluiten als je in je eentje afdwaalt.

Je kunt LONESTAR opdracht geven een eindje bij je uit de buurt te gaan om een van de volgende commando's uit te voeren:

DEPLOY (Inzetten)

Als LONESTAR is uitgerust met granaten, C-4 of springstoffen reageert hij op je commando door zijn explosieven in te zetten.

FIRE AT WILL (willekeurig schieten)

LONESTAR schiet op elke vijand die binnen bereik komt.

FOLLOW (volgen)

LONESTAR loopt achter je aan en doet daarbij elke beweging die je maakt na.

REGROUP (groeperen)

Commando aan LONESTAR om terug te keren naar jouw positie.

MOVE TO (verplaatsen)

Commando aan LONESTAR om naar de positie te gaan die jij aanwijst met je dradenkruis.

STEALTH TO (onopvallend verplaatsen)

Opdracht aan LONESTAR om onopvallend naar de positie te gaan die jij aanwijst met je dradenkruis.

BREACH (bestormen)

Opdracht aan LONESTAR om een deur te openen en het gebied aan de andere kant van de deur met gebruik van geweld veilig te stellen.

INTERACT (Interactie)

Opdracht aan LONESTAR om een speciale actie uit te voeren.

HOLD POSITION (positie vasthouden)

Opdracht aan LONESTAR om zijn positie te handhaven tot hij een ander commando krijgt. LONESTAR laat de afstand tussen hem en jou nooit te groot worden, dus als jij je verder van hem af begeeft dan die vaste afstand, verlaat hij zijn positie en keert hij terug om jou te dekken.

HOLD FIRE (vuren staken)

Opdracht aan LONESTAR om het vuur te staken tot jij een tegenopdracht geeft of tot hij een vijand ziet die op het punt staat om te gaan vuren.

COVER TARGET (doel dekken)

Als je het commando geeft om een bepaalde zone te dekken, opent LONESTAR vuur op elke vijand die in die zone komt, zolang hij tenminste zicht heeft op de aangegeven zone.

GET DOWN (liggen)

Opdracht aan LONESTAR om plat te gaan liggen.

KILL TARGET (doel doden)

Als LONESTAR een doel in the zicht heeft, kun je hem de opdracht geven om gericht te schieten.

OPMERKING: ook iemand die door je team wordt begeleid kun je opdracht geven om een bepaalde actie uit te voeren, zolang diegene bij je eenheid in de buurt is.

HET DRADENKRUIS EN NAVIGATIEPUNTEN GEBRUIKEN

Met het dradenkruis kun je LONESTAR naar een bepaalde locatie sturen. Als je bijvoorbeeld je dradenkruis op een bepaalde locatie houdt, zoals een doorgang, en je geeft het commando 'MOVE TO' (verplaatsen), gaat LONESTAR naar de doorgang toe.

Navigatiepunten zijn kaartcoördinaten die sleutelposities binnen het operatiegebied markeren. Navigatiepunten zoals Charlie, Delta, Echo en Foxtrot worden aangemaakt en vervolgens ingevoegd, waarna ze op het scherm worden weergegeven als geografische referentiepunten. Navigatiepunten kunnen worden weergegeven op de TacMap, waarop je met de toetsen **L** en **R** navigeert en in- en uitzoomt. Zie de paragrafen TacMap en Missiedoelen van deze handleiding voor gedetailleerde aanwijzingen over het gebruik van de TacMap.

AAN DE SLAG

MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren en druk op de **X**-toets om deze te bevestigen. Druk op de **O**-toets om terug te keren naar het vorige scherm.

TITEL SCREEN (TITELSCHEM)

Het titelscherm wordt weergegeven. Druk op de **X**-toets om de interface Operations Control Network (OCN) te openen en druk nogmaals op de **X**-toets om het scherm "Create a New Profile" (nieuw profiel maken) te openen. Voer met het virtuele toetsenbord een naam in voor het profiel. Markeer met de analoge joystick of de richtingstoetsen een teken op het virtuele toetsenbord en druk op de **X**-toets om te bevestigen. Selecteer "Enter" en druk op de **X**-toets om naar het hoofdmenu te gaan als je klaar bent.

MAIN MENU (HOOFDMENU)

INSTANT ACTION (DIRECTE ACTIE)

Als een missie is voltooid in de modus Campaign (manoeuvre) kun je de modus Instant Action openen en dezelfde missiekaart spelen in vijf verschillende speltypen en drie moeilijkheidsniveaus. Markeer met de analoge joystick of de richtingstoetsen een optie en druk op de **X**-toets om elke keuze te bevestigen. Druk op de **□**-toets om de missievariabelen willekeurig te laten instellen.

HOSTAGE EXTRACT (GIJZELAAR ONTZETTEN)

Zoek de gijzelaars en lever ze veilig af in de ontsnappingszone.

STEALTH EXTRACT (ONOPVALLENDE ONTZETTING)

Zoek de gijzelaars en lever ze veilig af in de ontsnappingszone zonder dat je wordt gedetecteerd. Als je door een vijand wordt ontdekt, moet die binnen enkele seconden worden geneutraliseerd, anders is de missie mislukt.

SWEEP AND CLEAR (SCHOONVEGEN)

Schakel alle vijanden uit binnen een bepaalde tijd.

SABOTAGE

Zoek het satellietstation en laat het door LONESTAR uitschakelen om de missie te volbrengen.

STEALTH SABOTAGE (ONOPVALLENDE SABOTAGE)

Zoek het satellietstation en laat het door LONESTAR uitschakelen. Als je door een vijand wordt ontdekt, moet die binnen enkele seconden worden geneutraliseerd, anders is de missie mislukt.

OPMERKING: elke keer als je een kaart probeert in de modus Instant Action (directe actie) worden de voorwerpen en vijandelijke posities willekeurig op andere plekken aangebracht.

CAMPAIGN (MANOEUVRE)

NEW CAMPAIGN (NIEUWE MANOEUVRE)

Hiermee start je een manoeuvre in de Single Player-mode. Raadpleeg de paragraaf Campaign Menu (menu manoeuvre) in deze handleiding voor meer informatie.

CONTINUE CAMPAIGN (MANOEUVRE VOORTZETTEN)

Hiermee zet je een SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo-manoeuve voort vanaf het laatst opgeslagen bestand. Om een opgeslagen manoeuvre voort te zetten moet eerst een Memory Stick Duo™ met eerder opgeslagen gegevens in de Memory Stick Duo™-aansluiting worden geplaatst.

MISSION REDEPLOY (MISSIE HERHALEN)

Een eerder voltooide missie opnieuw spelen.

CAMPAIGN STATS (STATISTIEKEN MANOEUVRE)

De statistieken van de huidige manoeuvre weergeven.

INFRASTRUCTURE

Leg een draadloze verbinding met een Wireless (WLAN) Access Point, waarna je het online tegen spelers overal ter wereld kunt opnemen in multiplayer gevechtsactie voor maximaal 16 spelers.

AD HOC

Maximaal 16 spelers kunnen zich draadloos aansluiten bij een multiplayeressie in de Ad Hoc-modus. De spelers mogen zich op hoogstens 10 meter afstand van elkaar bevinden en er mogen zich geen obstakels bevinden tussen de PSP™-systemen.

SETTINGS (INSTELLINGEN)

CONTROLLER LAYOUT (INSTELLING BESTURING)

Stel de standaardbesturing van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (elders in deze handleiding beschreven) anders in.

OPTIONS LIST (LIJST MET OPTIES)

MUSIC VOLUME (MUZIEKVOLUME)

Het volume van de muziek in het spel instellen.

DIALOGUE VOLUME (DIALOOGVOLUME)

Het volume van de dialoog in het spel instellen.

EFFECTS VOLUME (VOLUME EFFECTEN)

Het volume van de geluidseffecten instellen.

HELP POPUPS (HELPMENU'S)

Druk op de X-toets om de helpmenu's die tijdens het spel verschijnen uit te schakelen.

Y-AXIS INVERT (OMKERING Y-AS)

Druk op de X-toets om de functie Y-Axis Invert uit te schakelen.

LOOK SPEED (KIJKSNELHEID)

De kijksnelheid van het dradenkruis/de zoeker aanpassen.

DEAD ZONE (DODE ZONE)

De hoeveelheid beweging van de analoge joystick instellen die vereist is voordat het dradenkruis begint te bewegen.

ACCEPT CHANGES (WIJZIGINGEN ACCEPTEREN)

Alle aanpassingen uit de Options List (lijst met opties) opslaan op de Memory Stick Duo™.

OPMERKING: druk op de □-toets om de Options List weer in te stellen op de standaardinstellingen.

PROFILE SETTINGS (PROFIELINSTELLINGEN)

Voor bewerken van je profielnaam en moeilijkheidsniveau of om een profiel op te slaan of te laden, of om spelgegevens te wissen uit de Memory Stick Duo™.

EXTRAS

Voor weergave van en toegang tot fantastische extra's zoals films, wapens en nieuwe personages die zijn ontgrendeld doordat je missies hebt volbracht in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo of door het synchroniseren van opgeslagen gegevens tussen SOCOM 3: U.S. Navy SEALs en SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo via Crosstalk (overspraak).

CROSSTALK (OVERSPRAAK)

Missiedoelen kunnen in SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (voor PSP™) of SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (voor PlayStation®2) (afzonderlijk verkrijgbaar) worden beïnvloed door eerst bepaalde Crosstalk (overspraak) doelen te voltooien in de ene titel, en vervolgens de opgeslagen gegevens te synchroniseren met de andere titel, en andersom.

Als je gegevens wilt synchroniseren tussen SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo en SOCOM 3: U.S. Navy SEALs moet het PSP™-systeem eerst worden aangesloten op een PlayStation®2-console (afzonderlijk verkrijgbaar). Om een PSP™-systeem aan te sluiten op een PlayStation®2-console en toegang te krijgen tot de Crosstalk (overspraak)-functies van beide titels, gebruik je een standaard USB-kabel met een Mini-B-connector. Hiermee koppel je het PSP™-systeem aan een van de USB-aansluitingen aan de voorkant van de PlayStation®2-console.

Als het PSP™-systeem en de PlayStation®2-console op elkaar zijn aangesloten met de USB-kabel, moet je ervoor zorgen dat SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo op de juiste wijze in het PSP™-systeem is geplaatst en dat SOCOM 3: U.S. Navy SEALs op de juiste manier in de PlayStation®2-console is geplaatst, voordat je in beide titels het hoofdmenu opent. Selecteer "Profile" (profiel) in beide titels en selecteer vervolgens de optie "Extras". Selecteer voor elke titel de optie "Crosstalk" (overspraak) en druk op de X-toets om het scherm Crosstalk (overspraak) te openen. Hier worden al je behaalde doelen en overwinningen weergegeven.

Selecteer de optie "Sync All Files" (alle bestanden synchroniseren) in het scherm "Crosstalk" (overspraak) van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo en druk op de X-toets. Er wordt een bestandsynchronisatiebericht weergegeven op het scherm. Selecteer de optie "Sync All Files" (alle bestanden synchroniseren) in het menu "Crosstalk" (overspraak) van SOCOM 3: U.S. Navy SEALs en druk op de X-toets. Druk ten slotte op de X-toets van het PSP™-systeem om de synchronisatie te starten.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs wordt vervolgens een bericht op het scherm weergegeven, waarin je wordt gevraagd je profiel op te slaan. Selecteer "Yes" (ja) om een eerder opgeslagen profiel te overschrijven met een nieuw profiel dat de "Crosstalk" (overspraak)-functies bevat uit SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Tegelijkertijd wordt het profiel van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo automatisch opgeslagen naar de Memory Stick Duo™.

TUTORIALS (OEFENINGEN)

Een complete lijst weergeven van nuttige oefeningen over onderwerpen zoals navigation (navigatie), combat (gevechten) en het geven van bevelen.

CAMPAIGN MENU (MANOEUVREMENU)

MISSION BRIEFING (MISSIEBRIEFING)

Geef een samenvatting weer van je bevelen met een algemene missieomschrijving, inclusief belangrijke inlichtingen, specifieke informatie over de doelen en diplomatieke aangelegenheden.

MISSION OBJECTIVES (MISSIEDOELEN)

Geef een lijst weer van je primaire missiedoelen in de volgorde waarin ze moeten worden uitgevoerd. Als zich tijdens de operatie nog nieuwe doelen aandoen, krijg je daarvan rechtstreeks bericht van het hoofdkwartier van SOCOM.

MISSION INTEL (INLICHTINGEN MISSIE)

Lees dossiers met kortgeleden verzamelde inlichtingen die relevant zijn voor het hoofddoel van de missie. De dossiers bevatten kaarten van het operatiegebied, informatie van verkenner en profielen van terroristen.

ARMOURY (ARSENAAL)

Bekijk of verwissel de wapens en andere uitrusting van elk lid van het Fireteam door eerste een SEAL te selecteren en vervolgens je primaire wapens, secundaire wapens, hulpstukken en andere uitrusting. Markeer een wapen- of uitrustingsopening met de analoge joystick of de richtingstoetsen en druk op de X-toets om te bevestigen. Na het selecteren druk je op de toetsen $\leftarrow/\rightarrow$ om je gekozen wapens/uitrusting weer te geven. Druk op de X-toets om het geselecteerde wapen uitrustingsstuk te selecteren. Druk op de O-toets om terug te keren naar de personageselectie voor Armoury.

DEPLOY (INZETTEN)

Als je klaar bent om de missie te starten, selecteer je "Deploy" en druk je op de X-toets.

SPELSCHERM IN DE SINGLE PLAYER-MODE



- | | |
|----------------------|---------------------------|
| ① navigatiepunt | ② doelvergrendelingskader |
| ③ dradenkruis/vizier | ④ kompas |
| ⑤ wapenweergave | ⑥ paneel status teamleden |

DRADENKRUIS/VIZIER

Met het dradenkruis of andersoortige vizieren kun je je wapens richten. Het dradenkruis wordt weergegeven als je een vuurwapen, inclusief geleide projectielen, vasthoudt. Als je bent uitgerust met een granaat zie je een granaatvizier. Denk erom dat je dekking zoekt nadat je de granaat hebt afgeworpen.

Je kunt het dradenkruis ook gebruiken om LONESTAR naar een bepaalde plek in het operatiegebied te sturen. Als je bijvoorbeeld het dradenkruis op een precieze locatie richt en vervolgens de O-toets aantikt om het teamcommandoactiemenu weer te geven, waarin je de optie "Move To" (verplaatsen) kiest, dan beweegt LONESTAR zich direct naar de aangewezen positie.

Je kunt het dradenkruis ook richten op voorwerpen die je belangstelling opwekken, zodat LONESTAR een speciale actie voor je kan uitvoeren. Als je bijvoorbeeld het dradenkruis op een generator richt en vervolgens de O-toets aantikt om het teamcommandoactiemenu weer te geven, waarin je de optie "Disable Generator" (generator uitschakelen) kiest, dan gaat LONESTAR op pad om de generator uit te schakelen.

Het wapenvizier bevindt zich midden op het scherm en geeft het gebied aan waar de kogels ongeveer zullen belanden van het wapen waarmee je momenteel bent uitgerust. Als je stilstaat, hurkt of plat op de grond ligt, staan de lijnen van het wapenvizier dicht op elkaar om aan te geven dat je nauwkeuriger je doel zal kunnen raken. Bij raketwerpers en raketgranaten is het vizier statisch en wordt er geen spreiding aangegeven.

KOMPAS

Het kompas bevindt zich rechtsboven op het scherm en kan worden gebruikt als hulp om te navigeren door het operatiegebied. Het noorden wordt aangegeven door de letter 'N' op het kompas en je positie wordt altijd aangegeven in het midden van het kompas als een oranje vierkantje met een witte zichtkegel die aangeeft welke kant je op kijkt. LONESTAR wordt op het kompas aangegeven als een blauw vierkantje.

WAPENWEERGAVE

Linksonder op het scherm wordt aangegeven met welk wapen je momenteel bent uitgerust en hoeveel munitie je nog hebt.

STATUSPANEEL TEAMLEDEN

In het statuspaneel voor teamleden rechtsonder op het scherm worden de gezondheidsmeters van alle SEAL's weergegeven. Als de gezondheidsmeter niet groen meer is, maar rood, kan na enkele kogels al de dood intreden. Als de gezondheidsmeter helemaal leeg is, wordt je in een lijkenzak naar huis gestuurd!

SPECIALE ACTIES

Berichten voor speciale acties worden boven aan het scherm weergegeven wanneer een onmiddellijke taak kan worden uitgevoerd of wanneer een voorwerp in de buurt je van pas kan komen. Druk op de -toets om een speciale actie uit te voeren, bijvoorbeeld een burger in bedwang houden, wapens van gevallen vijanden oprapen, andere nuttige voorwerpen oprapen, een deur openen of sluiten, een muur beklimmen of van een rand af klimmen, C-4 of explosieven plaatsen of met een mes iemand onopvallend doden. Ook worden de pictogrammen Follow (volgen), Hold Position (positie handhaven) en/of Get Down (gaan liggen) weergegeven wanneer je het dradenkruis richt op iemand die onder jouw bescherming staat. Druk op de -toets om dat persoon de geselecteerde opdracht te geven.

TEAMCOMMANDOACTIE (TCA)

Als je het dradenkruis richt op een gebied waar een TCA-interactie kan worden verricht verschijnt boven het statuspaneel voor teamleden rechtsonder op het scherm een blauwe tekstbalk. In de blauwe tekstbalk wordt aangegeven welk type TCA momenteel kan worden uitgevoerd. Houd wanneer de blauwe tekstbalk zichtbaar is de -toets ingedrukt om de TCA te laten uitvoeren door LONESTAR.

HET SPEL SPELEN

DE TACTISCHE KAART (TACMAP) GEBRUIKEN

Druk op de SELECT-toets voor toegang tot het scherm TacMap/Mission Objectives (tactische kaart/missiedoelen) om door de omgeving te navigeren en om de specifieke gegevens over de missie te bekijken. De TacMap en missiedoelen bevatten alle actuele doelen en inlichtingen over het operatiegebied. De positie van SANDMAN wordt weergegeven als een oranje vierkantje op de TacMap met een kegelvormig wit zichtveld, dat zijn kijkrichting aangeeft. LONESTAR wordt weergegeven als een blauw vierkantje.

Gebruik de analoge joystick om de TacMap-weergave te verschuiven en druk op de - of -toets om in- of uit te zoomen op de TacMap. Druk op de -toets om de TacMap terug te zetten op je huidige positie. Druk op de -toets om de TacMap op de locatie van het actieve doel te plaatsen. Druk op de -toets om meer informatie over een gemarkeerd doel te krijgen.

Met de TacMap kunnen ook de missiedoelen van SOCOM worden bijgehouden, evenals nieuwe doelen die soms tijdens een missie worden toegevoegd. De lijst met missiedoelen wordt links van de TacMap weergegeven. Selecteer een doel en druk op de X-toets voor een korte beschrijving van het doel. Missiedoelen hebben de volgende kleuren:

Groen:	Huidige/gemarkeerde doelen.
Wit:	Nog te volbrengen doelen.
Geel:	Volbrachte doelen.
Rood:	Mislukte doelen.
Blauw: doelen.	Volbrachte bonusdoelen/verborgen

WAPENS GEBRUIKEN

Om het wapen waarmee je bent uitgerust te vuren druk je op de X-toets. Je kunt nauwkeuriger mikken vanuit een staande, hurkende of plat liggende positie.

Houd de Δ-toets ingedrukt om te schakelen tussen je primaire wapen en je granaten. Druk op de ←-toets om het inventarismenu te openen, druk op de toetsen ↑ en ↓ om een voorwerp te markeren, en druk vervolgens op de X-toets om je ermee uit te rusten.

Houd de □-toets ingedrukt om het wapen handmatig te laden, als er tenminste nog voldoende munitie is voor het betreffende wapen.

VUURMODUS WAPENS

Veel aanvalswapens beschikken over meerdere vuurmodi, van een semi-automatisch enkelschots tot een drieschots spervuur of meer. Om van vuurmodus te wisselen druk je op de ←-toets om het inventarismenu te openen, markeer je het wapen en druk je op de Δ-toets om de vuurmodus van dat wapen te veranderen. De kogelpictogrammen in de wapenweergave linksonder op het scherm worden groter of kleiner, afhankelijk van de instelling. Als je bent uitgerust met de granaatwerper houd je de Δ-toets ingedrukt tot het vizier verandert in het raketvizier.

EEN WAPEN RICHTEN/OP DOEL VERGRENDELEN

Tik de -toets aan om de modus Free Look (vrij rondkijken) in te schakelen en gebruik de analoge joystick om het wapen handmatig te richten en de direct omgeving te verkennen. Tik de -toets nogmaals aan om de modus Free Look uit te schakelen. Houd de -toets ingedrukt om op het dichtstbijzijnde doel te vergrendelen en doorloop de andere doelen in de omgeving door de -toets aan te tikken terwijl je de -toets ingedrukt houdt. Bij doelvergrendeling op een vijand wordt een rood kader weergegeven rond die vijand en schiet het vizier naar zijn lichaam toe zodra hij binnen bereik komt. Op basis van je beweging, houding en de afstand van je doel beweegt het vizier zich tussen het onderlichaam en het hoofd van de vijand. Andere potentiële doelen binnen bereik worden aangeduid met een grijs kader, maar pas op dat je geen onschuldige burgers raakt.

EEN TELESCOOPVIZIER GEBRUIKEN

Druk op de -toets om het telescoopvizier in te zoomen en druk op de -toets om uit te zoomen of het telescoopvizier te verlaten. De werking van het telescoopvizier hangt af van welk wapen je in de hand hebt. Je kunt preciezer mikken als je hurkt of op de grond ligt.

EEN GRANAAT WERPEN

Om een granaat te werpen druk je op de -toets om het inventarismenu te openen, selecteer je een granaat en druk je op de -toets om hem in je hand te nemen. Als je hem eenmaal in de hand hebt, druk op de -toets om de granaatbaanmarkering weer te geven. Houd de -toets ingedrukt om de kracht van de worp in te stellen en laat de -toets dan los om de granaat te werpen.

EEN CLAYMORE-MIJN PLAATSEN

Druk op de -toets om de inventaris te openen, selecteer een claymore-mijn en druk vervolgens op de -toets. Bepaal welk gebied je wilt dekken en plaats de mijn door op de -toets te drukken. Voor het gemak wordt dan de de op afstand bedienbare ontsteker van de claymore-mijn weergegeven in je inventaris. Selecteer de afstandsbediening en druk vervolgens op de -toets de mijn tot ontploffing te brengen. Je kunt meerdere mijnen plaatsen en tegelijk doen ontploffen door de mijnen te plaatsen en vervolgens de ontsteker te kiezen uit de inventaris en op de -toets te drukken.

EEN DRUKMIJN PLAATSEN (ALLEEN MULTIPLAYER)

Druk op de ←-toets om de inventaris te openen, selecteer de mijn en druk op de X-toets om te bevestigen. Druk nogmaals op de X-toets om de mijn te plaatsen. Hij ontploft als iemand erop stapt.

SINGLE PLAYER-MODE

Het succes van elke missie wordt afgemeten aan een aantal factoren en je krijgt een beoordeling die tussen de A (het best) en de F (het minst) ligt. Een factor perfect volbrengen betekent 100% halen bij het volbrengen van alle doelen.

TIPS VOOR SUCCES VAN DE MISSIE

BEWEEG JE ONOPVALLEND

Een SEAL gedraagt zich onopvallend, om onverwacht te kunnen toeslaan. Je Stealth Grade (score voor onopvallendheid) daalt telkens als je team wordt ontdekt en de vijand je aanwezigheid kan doorgeven aan anderen.

SCHIET NAUWKEURIG

Als je een doel raakt, wordt je Accuracy Grade (score voor nauwkeurigheid) verhoogd, als je mist wordt hij verlaagd. De nauwkeurigheid van je teamleden wordt ook meegerekend bij het berekenen van de Accuracy Grade.

STIMULEER TEAMWORK

Gebruik je team voor coöperatieve aanvallen. Hoe meer je gebruik maakt van je teamleden tijdens een missie, hoe hoger je Teamwork Grade (teamwork-score) wordt.

VOLBRENG JE DOELEN

Primaire doelen zijn de allerbelangrijkste missiedoelen en zijn van het grootste belang voor het slagen van de missie. De meeste primaire doelen moeten worden behaald om een missie te volbrengen, maar als secundaire doelen mislukken wordt je Objective Grade (doelscore) lager.

MISLUKKING VAN MISSIES

Je missie wordt in de volgende situaties als mislukt beschouwd:

- Je bent uitgeschakeld.

- Een personage dat van cruciaal belang is voor de missie, zoals een gijzelaar of gevangene, is gedood.
- Een doel dat cruciaal is voor de missie ontsnapt.
- Een doel dat cruciaal is voor de missie is mislukt.
- Je breekt de missie af.
- LONESTAR is uitgeschakeld.

PAUSE MENU (PAUZEMENU)

Druk op de START-toets om het pauzemenue te openen Druk op de toetsen ↑ en ↓ om een menuoptie te selecteren en druk op de X-toets om te bevestigen.

OPMERKING: het spel wordt niet stilgezet als je het pauzemenue opent tijdens on line spelen.

RESUME (VOORTZETTEN)

De actie hervatten vanaf het moment waarop je stopte.

AIM PITCH

Kies Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).

RESTART MISSION (MISSIE HERSTARTEN)

Start de missie weer vanaf het startpunt.

ABORT MISSION (MISSIE AFBREKEN)

Beëindig de huidige missie en keer terug naar het menu Briefing.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO ON LINE

Selecteer Infrastructure in het hoofdmenu om teams te vormen samen met andere spelers van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo en ga de strijd aan als een SEAL-eenheid of als een terroristengroep via een netwerk. Voordat je SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo on line kan spelen moet er eerst een geldige netwerkverbinding worden gelegd en moet je je online gebruikersnaam en wachtwoord invoeren en de gebruiksrechtovereenkomst aanvaarden. Als je geen online gebruikersnaam of wachtwoord hebt, moet je eerst naar www.yourgamingname.com gaan om een unieke online gebruikersnaam en wachtwoord om on line te spelen laten registreren. Raadpleeg de instructiehandleiding van het PSP™-systeem voor voor meer informatie over het leggen van een netwerkverbinding.

VERBINDING MAKEN

Het scherm "Select a Server" (server selecteren) wordt weergegeven. Selecteer een server voor toegang tot het scherm Sign In (aanmelden) en selecteer vervolgens "Player Name" (naam speler). Voer met het virtuele toetsenbord je naam in, markeer "Enter" en druk op de X-toets om verder te gaan. Selecteer "Password" (wachtwoord), voer een wachtwoord in met behulp van het virtuele toetsenbord en druk vervolgens op "Enter" om door te gaan. Selecteer ten slotte "Connect" (verbinden) voor toegang tot het scherm User Agreement (gebruiksrechtovereenkomst).

OPMERKING: schrijf je wachtwoord ergens op en berg het veilig weg.

Lees de gebruiksrechtovereenkomst en selecteer als je instemt met de bepalingen van de overeenkomst 'Accept' (accepteren) voor toegang tot de Online Operations Control Network Lobby (lobby voor het on line operatienetwerk).

OPMERKING: je moet instellen met de bepalingen van de gebruiksrechtovereenkomst om verbinding te mogen maken met SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HET MENU ONLINE OPERATIONS CONTROL NETWORK (OCN)

Het menu Online Operations Control Network (OCN) bestaat uit acht onderdelen: Join a Briefing Room (briefingkamer binnengaan), Join an Online Game (on line spel binnengaan), Create an Online Game (on line spel opzetten), Autoplay an Online Game (automatisch een on line spel spelen), Online Community (on line gemeenschap), Create Clan (clan aanmaken), Invite Friends (vrienden uitnodigen) en Online Options (on line opties).

JOIN A BRIEFING ROOM (EEN BRIEFINGKAMER BINNENGAAN)

Kies uit een lijst briefingkamers met actieve on line spelen en druk op de X-toets om door te gaan.

JOIN AN ONLINE GAME (EEN ON LINE SPEL BINNENGAAN)

Meedoen aan een bepaald on line spel uit de lijst met actieve sessies. Markeer een spel om rechts op het scherm de details van het spel, zoals het missietype, weer te geven.

CREATE AN ONLINE GAME (EEN ON LINE SPEL OPZETTEN)

Zet zelf een spel op met je eigen voorkeuren.

AUTOPLAY AN ONLINE GAME (AUTOMATISCH EEN ON LINE SPEL SPELEN)

Zoek een actief on line spel uit en neem eraan deel op basis van je eigen voorkeuren in de volgende categorieën:

MAP NAME (NAAM KAART)

Zoek een spel op je lievelingskaart of oefen op een kaart die je beter wil leren spelen.

GAME TYPE (SPELTYPE)

Filter bepaalde missietypen weg om je lievelingsmissies te vinden.

SCORE TYPE (SCORETYPE)

Kies het scoretype ranked (gerangschikt) of open.

AANTAL SPELERS

Zoek naar games met een bepaald aantal spelers, of beperk je zoekopdracht tot een minimumaantal om nooit te blijven hangen in een spel met te weinig tegenstanders.

ADVANCED OPTIONS (GEAVANCEERDE OPTIES)

Stel diverse geavanceerde opties in.

FRIENDLY FIRE (EIGEN VUUR)

Zoek naar spelen met de optie Friendly Fire (eigen vuur) specifiek aan of uit.

WEAPON MODES (WAPENMODI)

Stel diverse wapenmodusfuncties in.

RESET

Zet alle Autoplay-opties weer in op de oorspronkelijke waarde.

OPMERKING: als je tevreden bent met de zoekcriteria selecteer je Search for Games (spelen zoeken) om te zoeken naar on line spelen die voldoen aan je voorkeuren.

ONLINE COMMUNITY (ON LINE GEMEENSCHAP)

Dit is je verbinding met de on line gemeenschap van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO DAILY

Kijk hier dagelijks voor het laatste nieuws, enquêtes en onderzoeken, alsmede informatie over speciale aanbiedingen van SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

LEADERBOARDS (SCOREBORDEN)

Zie de nieuwste cijfers op diverse scoreborden.

CLAN LADDERS

Diverse clanladders bekijken en opzetten.

MESSAGE BOARD (PRIKBORD)

Lees berichten van andere spelers of spui je eigen ideeën over SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo op dit open forum voor alle spelers.

PERSONAL (PERSOONLIJK)

Bewerk je on line profiel of plan met behulp van de persoonlijke e-mailfunctie een on line wedstrijd met je vrienden of clanleden.

FEEDBACK

Zend vragen en opmerkingen in over SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HELP

Lees meer over SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CREATE CLAN (CLAN MAKEN)

Zet een clan op van teamleden uit de hele wereld die elkaar liggen en ga ze voor in de on line strijd.

INVITE FRIENDS (VRIENDEN UITNODIGEN)

FRIENDS (VRIENDEN)

Voeg andere spelers toe aan je lijst met vrienden, zodat je elkaar gemakkelijk on line kunt vinden. Druk op de X-toets om een vriend toe te voegen.

IGNORE (NEGEREN)

Voeg spelers toe aan je ignore-lijst als je nooit meer iets met ze te maken wilt hebben.

INVITATIONS (UITNODIGINGEN)

Zie door welke andere spelers je bent uitgenodigd om bij hun vriendenlijst of clan te komen.

ONLINE OPTIONS (ON LINE OPTIES)

MP TEAM-MATE NAMES (NAMEN MP-TEAMLEDEN)

Zet de weergave van de namen van teamleden aan of uit.

RETRIEVE IN-GAME MESSAGES (OPHALEN BERICHTEN TIJDENS SPEL)

Laat toe dat anderen je een bericht sturen tijdens het spel of zorg dat ze tijdens het spelen juist geen contact met je op kunnen nemen.

ONLINE COMMUNICATION (ON LINE-COMMUNICATIE)

MESSAGES AND CHAT WINDOW (VENSTER VOOR BERICHTEN EN CHATTEN)

In het venster Messages and Chat kun je publiek chatten met iedereen in een Game Lobby (spel lobby).

HET VIRTUELE TOETSENBOARD GEBURIKEN OM GEGEVENS EN CHAT IN TE VOEREN

Als gegevensinvoer vereist is, wordt automatisch het virtuele toetsenbord weergegeven. Om te chatten druk je op de -toets, waardoor het virtuele toetsenbord wordt geopend.

Druk op , ,  of  om een teken op het toetsenbord te markeren en druk op de -toets om te bevestigen. Gebruik de -toets als backspace. Druk op de -toets om de hoofdletterinstelling van de tekens te wijzigen. Druk op de -toets om de Caps Lock aan of uit te zetten. Selecteer "ENTER" of druk op de -toets om gegevens in te voeren of chat te verzenden. Selecteer "EXIT" of druk op de -toets om het virtuele toetsenbord af te sluiten zonder de gegevens te verzenden of in te voeren.

OPMERKING: chat en gegevens kunnen als je in verbinding staat met een Game Room alleen worden ingevoerd met het virtuele toetsenbord.

MENU VOOR COMMUNICATIE TIJDENS HET SPEL

Druk op de -toets om het chatvenster te openen. Druk op de richtingstoetsen om een optie in het chatvenster te selecteren en druk op de -toets om het bericht te verzenden.

FRIEND INVITE (uitnodiging vriend): Een speler uitnodigen om je vriend te worden.

CLAN INVITE (uitnodiging clan): Een speler uitnodigen om bij je clan te komen.

IGNORE (negeren): Tekstberichten en spraak van een bepaalde speler uitschakelen.

VOTE (stemmen): Stemmen om een bepaalde speler uit het spel te verwijderen.

RADIO: Je kunt een bepaalde tegenstander het zwijgen opleggen door de optie Mute Player te selecteren en de optie Voice Chat aan of uit te zetten. Als iemand communiceert via de headset, wordt het pictogram "Who's Talking" (wie praat er) weergegeven.

TAUNTS (uitdagingen): Stuur vooraf ingestelde gesproken uitdagingen en instelbare tekstuitdagingen naar de tegenstanders.

ORDERS (bevelen): Geef bevelen aan je team die worden weergegeven in het dialoogvenster boven aan het scherm.

DE HEADSET ON LINE GEBRUIKEN

Gebruik de headset voor een-op-een-gesprekken met teamleden tijdens on line sessies, waarbij je gerust kan zijn dat de vijand de communicatie van je team absoluut niet kan horen.

JE KUNT ALS VOLGT SPREKEN:

Houd de **O**-toets ingedrukt totdat je de gesprekston hoort en spreek dan gewoon een kort bericht in van hoogstens tien seconden. Praat niet te veel, zodat iedereen de kans krijgt om te communiceren, en laat de **O**-toets los om je bericht te beëindigen.

HET ON LINE SPEL SPELEN

ON LINE MISSIETYPEN

SUPPRESSION (ONDERDRUKKING)

Bij onderdrukkingsmissies wordt een gevecht op leven en dood geleverd tussen de SEAL's en de terroristen. De winnaar is degene met de meeste overlevende spelers aan het einde van de missie. Onderdrukkingskaarten kunnen worden ingesteld op 're-spawn' (opnieuw inzetten), waarmee spelers weer tot leven komen als ze zijn gedood en verder kunnen spelen.

FFA (FREE FOR ALL)

Hierbij strijden terroristen tegen terroristen, ieder voor zichzelf, op leven en dood.

EXTRACTION (ONTZETTING)

Ontzettingsmissies zijn zenuwslopende gijzelingssituaties waarbij de SEAL's winnen door alle terroristen te doden of door ten minste twee gijzelaars naar het ontsnappingspunt te loodsen. De terroristen winnen door alle SEAL's te doden of door de redding van de gijzelaars te vrijdelen.

DEMOLITION (SLOPEN)

Zoek de bom en blaas het hoofdkwartier van de tegenpartij op voordat de vijand je onderschept. Plaats de bom in de basis van de vijand en voorkom vervolgens dat hij onschadelijk wordt gemaakt door de vijand voordat hij ontploft. De timing van je ontsnapping is van het grootste belang en als de bom in vijandelijke handen valt voordat hij ontploft, loopt je eigen hoofdkwartier gevaar.

CAPTIVE (GEVANGENNEMING)

Deze missies vormen een strijd op leven en dood tussen de SEALs en de terroristen, maar in dit geval heb je het vermogen om gevallen teamleden nieuw leven in te blazen. De winnaar is het team dat nog de meeste mannen overeind heeft staan als de tijd afloopt of het team dat de tegenpartij volledig weet uit te schakelen.

HET ON LINE SPELSCHERM



- | | | |
|---------------------|----------------------------|---------------|
| 1 esterende schoten | 2 huidige wapen | 3 dradenkruis |
| 4 tacmap | 5 pictogram speciale actie | 6 tijd klok |
| 7 gezondheidsmeter | 8 vijand | |

DRADENKRUIS

Met het dradenkruis kun je je wapen richten. Het dradenkruis wordt groen als je op een medestander of gijzelaar richt. Het dradenkruis wordt rood als je op een vijand richt. Het dradenkruis heeft een andere vorm al naar gelang het geselecteerde wapen.

GEZONDHEIDSMETER

Geeft je gezondheidsstatus aan.

TIJDKLOK

Telt af naar nul in spelen met een tijdlimiet.

HUIDIGE WAPEN

Houd de Δ -toets ingedrukt om te schakelen tussen je primaire en je secundaire wapen. Als je een voorwerp in de inventaris wilt selecteren, druk je op de $\leftarrow$ -toets om het inventarisscherm te openen en vervolgens op de toetsen $\uparrow/\downarrow$ om een voorwerp te markeren. Druk op de $\times$ -toets om je met dit voorwerp uit te rusten. Druk op de $\leftarrow$ -toets en vervolgens op de Δ -toets om een wapen over te schakelen op semi- of geheel automatisch.

RESTERENDE SCHOTEN

Bekijk het aantal resterende schoten en het maximum aantal voor het magazijn. Om handmatig te laden houd je de $\square$ -toets ingedrukt of druk je op de $\leftarrow$ -toets en vervolgens op de $\square$ -toets.

ON LINE HEADSET-PICTOGRAMMEN

Als je praat, verschijnt er een groen vinkje in het Headset-pictogram. Als iemand van je team praat, wordt het Headset-pictogram rood. Een rode cirkel met een streep erdoor verschijnt in het Headset-pictogram. De naam van de speler die aan het praten is wordt boven het Headset-pictogram weergegeven.

Er wordt een klein Headset-pictogram weergegeven boven het hoofd van de speler die aan het praten is op het kanaal van de Headset (als die speler in zicht is).

RANGEN VAN SPELERS (INSIGNES)

Afhankelijk van je prestaties kun je verschillende Player Rankings (rangen) halen. On line rangen geven een indicatie van je vaardigheid en ervaring, maar bepalen ook tot welke Briefing Rooms (briefingkamers) en spelen je wordt toegelaten. Bepaalde Briefing Rooms staan alleen open voor bepaalde Player Rankings.

HET STARTMENU

OPMERKING: het spel wordt NIET stilgezet als je het startmenu opent tijdens on line spelen.
Druk op de START-toets tijdens een on line sessie voor toegang tot de volgende opties:

RESUME (VOORTZETTEN)

Het Startmenu sluiten.

AIM PITCH

Kies Normal (normaal) of Inverted (omgekeerd).

ABORT MISSION (MISSIE AFBREKEN)

Beëindig de huidige missie en keer terug naar het menu Online Operations Control Network (OCN).

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições de jogo e o teu progresso, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura do Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de um jogo guardado podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer outro Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente guardados do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Certifica-te de que existe espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

O SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo utiliza uma funcionalidade de gravação automática. Não introduzas ou removas o Memory Stick Duo™ depois do arranque pois isso poderá fazer com que os dados sejam substituídos por outros.

No modo para Um Jogador, o progresso será automaticamente guardado no Memory Stick Duo™ entre missões, se estiver introduzido um Memory Stick Duo™ com, pelo menos 800KB de espaço livre. No modo para Um Jogador, os dados previamente guardados serão carregados automaticamente no arranque e poderás aceder a eles seleccionando "Continue Campaign" / "Continuar Campanha" a partir da opção "Campaign" / "Campanha" no Menu Principal.

INSTALAÇÃO DO AURICULAR

O Auricular pode ser usado para levar a cabo conversações bilaterais com outros jogadores durante as sessões online e é útil para enviar ordens e fazer avisos. Se for usado em junção com os Headphones with Remote Control / Auscultadores com Controlo Remoto para a PSP™, o Auricular deverá ser introduzido no controlo remoto e este, por sua vez, deverá ser introduzido no conector de Auscultador/Microfone do sistema PSP™.

NOTA: O uso do Auricular é opcional mas altamente recomendado para o jogo online.



FUNCIONALIDADES WIRELESS (WLAN)

Os títulos de programas que são compatíveis com a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, fazer o download de dados e competir com outros utilizadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE / MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite que dois ou mais sistemas PSP™ individuais comuniquem directamente entre si.



GAME SHARING / PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de jogos apresentam funcionalidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador usar a possibilidade de partilhar funções específicas do jogo com outros jogadores que não tenham um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



INFRASTRUCTURE MODE / MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O Modo de Infra-Estrutura é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede através de um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) (um dispositivo usado para ligar a uma rede Wireless). Para aceder às funcionalidades do Modo de Infra-Estrutura, são necessários vários dispositivos adicionais, incluindo a subscrição dos serviços de um Fornecedor de Serviços de Internet, um dispositivo de rede (por exemplo, um Router Wireless ADSL), um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informações e pormenores sobre a configuração, por favor consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar a direcção tanto dos botões de direcção como do manípulo analógico, salvo indicação em contrário.

COMANDOS DEFINIDOS POR DEFEITO

COMANDOS DO MENU

Navegar pelo menu/marcar objecto do menu

Seleccionar objecto marcado no menu

Ecrã Anterior/regressar ao Menu Principal

Abrir o Menu Inicial/pausa

Aceder ao Mapa Táctico (TacMap)

Conversa por voz (com auricular)

Aceder ao menu de Comando de Equipa

Abrir o sub-menu de Comando de Equipa

Marcar comando

Executar comando

Executar Acção de Comando de Equipa (TCA)

Estatísticas de jogador (online)

Menu de Comunicações de Jogo (online)

↑/↓/←/→

botão X

botão O

botão START

botão SELECT

botão O (manter premido) + voz (apenas no modo multi-jogador)

botão O (batida)

botão X

botões ↑/↓/←/→

botão X

botão O (manter premido)

botão SELECT

botão O (batida)

MOVIMENTO E ACÇÕES DA PERSONAGEM

Mover-se

Passo lateral para a esquerda/direita

Alternar o modo de Observação

Livre entre ligado/desligado

Mover a personagem no modo de

Observação Livre

Mudar posição (em pé, deitado, agachado)

Disparar/atirar/colocar arma/tirar foto

Fixação de mira

Percorrer os alvos

Troca rápida de arma primária/granada

manípulo analógico

botão **L** (manter premido)
+ manípulo analógico

botão → (batida)

botão **L** (manter premido)
+ manípulo analógico

botão Δ

botão X

botão **R** (manter premido)

botão **R** (manter premido)
+ botão **L** (batida)

botão Δ (manter premido)

Acção especial
Comando TCA (apenas no modo para
Um Jogador)
Recarregar arma

Alternar o modo de visão
Percorrer os companheiros de equipa
durante o jogo online
Abrir o painel de equipamento
Percorrer as armas/equipamento
Seleccionar arma/equipamento
Activar o modo de disparo

botão □
botão ○ (manter premido)

botão □ (manter premido) ou botão
← + botão □
botões ↑/↓
botões ←/→ (quando fora de acção)

botão ←
botões ↑/↓
botão ×
botão ← + botão △

LISTA DE COMANDOS DA FIRETEAM

Fireteam é o nome da unidade SEAL de dois homens que está sob o teu comando e que é composta por ti próprio com o nome de código SANDMAN, e pelo teu companheiro SEAL, Tate Rawlins, mais conhecido por LONESTAR. Uma das principais responsabilidades de LONESTAR é a de cobrir a tua retaguarda durante as situações de combate. O LONESTAR nunca se afastará muito de ti e tentará sempre juntar-se a ti se por acaso tu te tiveres afastado sozinho.

O LONESTAR pode receber instruções para se manter a uma curta distância da tua posição, de forma a executar alguns dos seguintes comandos:

COLOCAR

Se o LONESTAR estiver equipado com granadas, C-4 ou saco de cargas explosivas, responderá ao teu comando colocando a sua carga explosiva em posição.

DISPARAR À VONTADE

O LONESTAR abrirá fogo sobre qualquer inimigo que se encontre ao seu alcance.

SEGUIR NO ENCALÇO

Servindo de sombra a todos os teus movimentos, o LONESTAR irá seguir no teu encalço copiando a tua posição corporal.

REAGRUPAR

Dá a LONESTAR a ordem de regressar à tua posição.

MOVER PARA

Dá instruções a LONESTAR para se mover para a posição designada tal como indicado pela mira.

DISFARÇAR-SE

Ordena a LONESTAR que se mova de uma forma disfarçada em direcção a uma posição indicada pela mira.

INVASÃO

Ordena a LONESTAR que abra uma porta e mantenha a posição à força, na área que fica do outro lado da porta.

INTERACÇÃO

Ordena a LONESTAR que execute uma Acção Especial.

MANTER A POSIÇÃO

Ordena a LONESTAR que mantenha a sua posição até receber ordens em contrário. LONESTAR ficará sempre a uma certa distância de ti e, por isso, se te moveres para lá dessa distância específica, ele sairá da sua posição e regressará para um local de onde faça a tua cobertura.

CESSAR FOGO

Ordena a LONESTAR que pare de disparar até que des ordem em contrário ou até que ele próprio aviste um inimigo que esteja prestes a abrir fogo.

COBRIR O ALVO

Dá a ordem para cobrir uma zona específica e o LONESTAR abrirá fogo sobre qualquer inimigo que entre nessa zona, desde que tenha contacto visual com a zona especificada.

DEITAR-SE

Ordena a LONESTAR que se coloque na posição de deitado.

MATAR O ALVO

Se o LONESTAR tiver um alvo à vista, pode ser instruído para atirar a matar.

NOTA: alguém que vá sob Escolta poderá também ser instruído para executar uma acção específica, desde que esteja a viajar na companhia da tua unidade.

USO DA MIRA E DOS PONTOS DE NAVEGAÇÃO

Usa a mira para enviar LONESTAR para um local específico, por exemplo, colocando a mira nesse local específico, como a passagem de uma porta, e emitindo o comando "MOVER PARA" de forma a instruíres LONESTAR a mover-se para a zona da porta.

Os Pontos de Navegação são coordenadas do mapa que indicam posições chave na área operacional. Os Pontos de Navegação como sejam Charlie, Delta, Echo e Foxtrot, são criados antes da inserção e aparecerão no ecrã como pontos geográficos de referência.

Os Pontos de Navegação podem ser vistos no TacMap usando o botão **L** e o botão **R** para navegar e aproximar ou afastar a imagem. Por favor, consulta a secção sobre o TacMap e a secção de Objectivos de Missão deste manual para instruções mais detalhadas sobre a forma de usar o TacMap.

PARA COMEÇAR

USO DOS ECRÃS DE MENU

Prime **↑**, **↓**, **←** ou **→** para marcares uma opção e depois prime o botão **X** para confirmar. Para regressares ao ecrã do menu anterior, prime o botão **O**.

ECRÃ DO TÍTULO

Irá aparecer o Ecrã do Título. Prime o botão **X** para acederes ao interface da Rede de Controlo de Operações (OCN – Operations Control Network) e prime o botão **X** de novo para acederes ao Ecrã "Create a New Profile" / "Criar um Novo Perfil". Usa o teclado virtual para introduzires um nome de Perfil. Usa o manipulador analógico ou os botões de direcção para marcares uma personagem no teclado virtual e prime o botão **X** para confirmar. Quando terminares, marca "Enter" / "Introduzir" e prime o botão **X** para acederes ao Menu Principal.

MAIN MENU / MENU PRINCIPAL

INSTANT ACTION / ACÇÃO INSTANTÂNEA

Logo que uma missão tenha sido concluída na Campaign / Campanha, podes entrar no modo Instant Action / Acção Instantânea e jogar o mapa dessa mesma missão a partir de cinco tipos de jogo diferentes e três diferentes níveis de dificuldade. Usa o manipulador analógico ou os botões de direcção para marcares uma opção e prime o botão **X** para confirmar cada uma das escolhas. Prime o botão **□** para escolheres aleatoriamente as variáveis da missão.

SALVAMENTO DE REFÉNS

Descobre os reféns e leva-os em segurança para a zona de entrega.

MISSÃO SOB DISFARCE

Descobre os reféns e leva-os em segurança para a zona de entrega sem seres detectado. Se fores descoberto por um inimigo, essa força hostil deverá ser neutralizada dentro de segundos ou a missão resultará num fracasso.

LIMPAR UMA ÁREA

Elimina todas as forças hostis dentro de um determinado período de tempo.

SABOTAGEM

Procura o terminal do satélite e ordena a LONESTAR que o desactive para completares a missão.

SABOTAGEM SOB DISFARCE

Procura o terminal do satélite e ordena a LONESTAR que o desactive. Se fores descoberto por um inimigo, essa força hostil deverá ser neutralizada dentro de segundos ou a missão resultará num fracasso.

NOTA: de cada vez que é tentado um mapa no modo Instant Action / Acção Instantânea, os objectos e posições do inimigo serão colocados de forma aleatória.

CAMPAIGN / CAMPANHA

NEW CAMPAIGN / NOVA CAMPANHA

Inicia um modo campanha para Um Jogador. Por favor, consulta a secção Campaign Menu / Menu de Campanha deste manual, para obteres mais pormenores.

CONTINUE CAMPAIGN / CONTINUAR CAMPANHA

Continua uma campanha do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo a partir da tua mais recente posição guardada. Antes de continuares uma campanha já guardada, deverás ter introduzido um Memory Stick Duo™, contendo dados previamente guardados, na ranhura do Memory Stick Duo™.

MISSION REDEPLOY / REDISTRIBUIÇÃO DE MISSÃO

Joga de novo uma missão já anteriormente concluída.

CAMPAIGN STATS / ESTATÍSTICAS DA CAMPANHA

Vê as estatísticas actuais da campanha.

INFRASTRUCTURE / INFRA-ESTRUTURA

Liga-te sem fios a um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e entra online para enfrentares jogadores de todo o mundo, numa acção de combate multi-jogador para até 16 jogadores.

AD HOC / AD HOC

Até 16 jogadores poderão ligar-se sem fios a uma sessão Ad Hoc multi-jogador. Todos os jogadores deverão estar posicionados num raio de 10 metros e cada um deverá ter uma linha de visão nítida entre cada sistema PSP™.

SETTINGS / DEFINIÇÕES

CONTROLLER LAYOUT / ESQUEMA DO CONTROLADOR

Revê os comandos definidos por defeito para o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (referidos noutra parte deste manual).

OPTIONS LIST / LISTA DE OPÇÕES

MUSIC VOLUME / VOLUME DA MÚSICA

Define o nível de volume da música do jogo.

DIALOGUE VOLUME / VOLUME DOS DIÁLOGOS

Define o nível de volume dos diálogos do jogo.

EFFECTS VOLUME / VOLUME DOS EFEITOS ESPECIAIS

Define o nível de volume dos efeitos especiais.

HELP POPUPS / MENSAGENS DE AJUDA

Prime o botão X para ligar ou desligar o aparecimento das janelas de ajuda durante o jogo.

Y-AXIS INVERT / INVERSÃO DO EIXO DO Y

Prime o botão X para ligar ou desligar a funcionalidade de Y-Axis Invert / Inversão do Eixo do Y.

LOOK SPEED / VELOCIDADE DE OBSERVAÇÃO

Ajusta a velocidade de observação da Reticula da Mira/Arma.

DEAD ZONE / ZONA MORTA

Ajusta a quantidade de movimento que o manípulo analógico requer antes que a mira se comece a movimentar.

ACCEPT CHANGES / ACEITAR ALTERAÇÕES

Guarda todos os ajustes da Options List / Lista de Opções no Memory Stick Duo™.

NOTA: Prime o botão  para fazeres regressar a Options List / Lista de Opções ao seus valores originais, definidos por defeito.

PROFILE SETTINGS / DEFINIÇÕES DE PERFIL

Edita o teu nome de perfil e o nível de dificuldade, guarda ou carrega um perfil ou elimina dados de jogo do Memory Stick Duo™.

EXTRAS

Vê e acede a extras fantásticos, como sejam filmes, armas e novos personagens que conseguiste ir destrancando, quer completando missões no SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo, quer sincronizando dados guardados entre o SOCOM 3: U.S. Navy SEALs e o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo através de uma Crosstalk / Interligação de Dados.

CROSSTALK / INTERLIGAÇÃO DE DADOS

Os objectivos de missão podem ser influenciados por acções quer no SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo (para PSP™) como no SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (para PlayStation®2) (vendido separadamente) se completares primeiro objectivos específicos de Crosstalk / Interligação de Dados num dos títulos e depois sincronizares os dados guardados com o outro título e vice-versa.

Para poderes sincronizar dados entre o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e o SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, o sistema PSP™ deverá ser ligado primeiro a uma unidade PlayStation®2 (vendida separadamente). Para ligares um sistema PSP™ a uma unidade PlayStation®2 e acederes às funcionalidades de Crosstalk / Interligação de Dados em ambos os títulos, usa um cabo USB normal com um conector Mini-B para ligares o sistema PSP™ a um dos conectores USB existentes na frente da unidade PlayStation®2.

Logo que o sistema PSP™ e a unidade PlayStation®2 tenham sido ligados através do cabo USB, por favor, certifica-te de que o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo foi introduzido correctamente no sistema PSP™ e que o SOCOM 3: U.S. Navy SEALs foi introduzido correctamente na unidade PlayStation®2, antes de acederes ao Menu Principal de cada um dos títulos. Selecciona "Profile" / "Perfil" em cada um dos títulos e depois escolhe a opção "Extras". Selecciona a opção "Crosstalk" / "Interligação de Dados" em cada um dos títulos e prime o botão X para acederes ao ecrã de Crosstalk / Interligação de Dados que apresentará todos os objectivos concluídos e prémios ganhos.

Marca a opção "Sync All Files" / "Sincronizar Todos os Ficheiros no ecrã de "Crosstalk" / "Interligação de Dados" do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e prime o botão X. Aparecerá uma mensagem de sincronização no ecrã. Marca a opção "Sync All Files" / "Sincronizar Todos os Ficheiros no menu de "Crosstalk" / "Interligação de Dados" do SOCOM 3: U.S. Navy SEALs e prime o botão X e, finalmente, prime o botão X do sistema PSP™ para começares a sincronização.

O SOCOM 3: U.S. Navy SEALs irá então apresentar uma mensagem no ecrã em que te pedirá para guardares o teu perfil. Selecciona "Yes" / "Sim" para guardares por cima de um perfil previamente guardado um novo perfil que incorpore as funcionalidades de "Crosstalk" / "Interligação de Dados" do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Simultaneamente, o perfil do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo será automaticamente guardado no Memory Stick Duo™.

EXPLICAÇÕES

Vê uma extensiva lista de úteis explicações sobre assuntos como a navigation / navegação, combat / combate e o modo de emitir ordens.

MENU DE CAMPANHA

RESUMO DA MISSÃO

Vê um sumário das tuas ordens com uma descrição geral da missão, incluindo dados importantes conseguidos pelos serviços secretos, especificidades do alvo e problemas diplomáticos.

OBJECTIVOS DA MISSÃO

Vê uma lista dos objectivos primários de missão pela ordem por que devem ser executados. Se surgirem objectivos adicionais durante a operação o QG da SOCOM transmitirá a notificação directamente.

DADOS SECRETOS DA MISSÃO

Vê os dossiers dos dados dos serviços secretos recentemente conseguidos e que sejam pertinentes para o objectivo principal de cada missão. Os dossiers incluem mapas da área operacional, informação de reconhecimento e perfis dos terroristas.

DEPÓSITO DE ARMAS

Revê ou altera o armamento e equipamento de cada membro da Fireteam, começando por seleccionar um SEAL e escolhendo em seguida as tuas armas primárias, secundárias, acessórios e equipamento. Marca uma ranhura de arma ou equipamento usando o manipulador analógico ou os botões de direcção e prime o botão **X** para confirmar. Depois de seleccionares, prime os botões **←/→** para veres as escolhas disponíveis de arma/equipamento. Prime o botão **X** para seleccionares a arma/equipamento apresentado. Prime o botão **O** para regressares à selecção da personagem no Depósito de Armas.

ARRANQUE

Quando estiveres pronto para iniciar a missão, marca "Deploy" / "Arranque" e prime o botão **X**.

ECRÃ DE JOGO DO MODO PARA UM SÓ JOGADOR



❶ Ponto de Navegação

❸ Reticula da Mira/Arma

❺ Expositor de Armas

❷ Caixa de Fixação de Alvo

❹ Bússola

❻ Painel de Estado dos Membros da Equipa

RETÍCULA DA MIRA/ARMA

Usa a mira ou outra perspectiva para apontares as armas. A mira aparecerá sempre que estiveres a empunhar uma arma de fogo, incluindo granadas impulsionadas por foguetes e mísseis. Quando estiveres equipado com uma granada aparecerá uma imagem de granada – lembra-te de te manteres bem afastado depois de lançares uma granada.

A mira pode também ser utilizada para enviar LONESTAR para posições específicas na área de operações; por exemplo, aponta a mira para um local específico, depois bate no botão **O** para fazeres aparecer o menu de Acção de Comando de Equipa e selecciona a opção "Move To" / Deslocar-se Para, o que fará LONESTAR mover-se de imediato para a nova posição que escolheste.

A mira pode também ser usada para apontar a objectos de interesse específico de forma a fazer com que LONESTAR execute sobre eles uma Acção Especial; por exemplo, aponta a mira a um gerador e depois bate no botão **O** para fazeres aparecer o menu de Acção de Comando de Equipa, seleccionando a opção "Disable Generator" / "Desactivar Gerador". LONESTAR prosseguirá com a desactivação do gerador.

A retícula da arma, posicionada no centro do ecrã, apresenta a difusão potencial de balas da arma presentemente equipada e quando estiveres parado, agachado ou na posição de deitado, as linhas da retícula da arma irão contrair-se para indicar que os teus tiros serão mais precisos em atingir o alvo. Para lança-mísseis e granadas impulsionadas por foguetes, a retícula usará uma forma estática sem indicadores de difusão.

BÚSSOLA

Localizada no canto superior direito do ecrã, a bússola pode ser usada como ajuda de navegação na área de operações. O norte geográfico é indicado pela letra "N" da bússola e a tua posição será sempre apresentada no centro da bússola como um rectângulo laranja e um cone de visão branco que se estende na direcção para a qual te encontras orientado. O LONESTAR aparecerá representado na bússola como um quadrado azul.

APRESENTAÇÃO DAS ARMAS

A arma presentemente equipada e as suas munições serão indicadas no canto inferior esquerdo do ecrã.

PAINEL DE ESTADO DOS MEMBROS DA EQUIPA

O painel de Estado dos Membros da Equipa, localizado no canto inferior direito do ecrã, apresenta o medidor de vitalidade de cada SEAL. Se o medidor de vitalidade passar de verde a vermelho, isso poderá querer dizer que com mais algumas poucas balas, esse elemento estará morto e se o medidor se esgotar completamente, então é porque irá ser enviado para casa num saco próprio para cadáveres.

ACÇÕES ESPECIAIS

As mensagens de Acção Especial serão apresentadas no topo do ecrã quando for possível levar a cabo uma tarefa imediata, ou se um objecto que se encontre perto puder ser usado em teu proveito. Prime o botão  para executares uma Acção Especial, como prender um civil, apanhar armas de inimigos mortos, apanhar outros objectos úteis, abrir ou fechar uma porta, trepar paredes ou descer por saliências, colocar C-4 ou cargas explosivas ou usar uma navalha para executar disfarçadamente um inimigo desprevenido. Para além disso, os ícones Follow / Seguir, Hold Position / Manter a Posição e/ou Get Down / Baixar-se surgirão quando apontares a mira a uma pessoa que esteja sob a tua protecção. Prime o botão  para dares a essa pessoa a ordem seleccionada.

ACÇÃO DE COMANDO DE EQUIPA (TCA)

Quando apontas a Mira a uma área onde é executável uma interacção TCA, aparecerá uma barra de texto azul sobre o painel de Estado do Membro da Equipa no canto inferior direito do ecrã. Essa barra azul mostrará o tipo de TCA que é possível executar nesse momento. Prime e mantém premido o botão  enquanto a barra azul estiver visível de forma a ordenares a LONESTAR que efectue a TCA.

JOGAR O JOGO

USO DO MAPA TÁCTICO (TACMAP)

Prime o botão SELECT para acederes ao ecrã do TacMap/Objectivos de Missão para navegares no cenário e tomares conhecimento das especificidades da missão. O TacMap e os Objectivos de Missão contêm todos os actuais objectivos e informações secretas sobre a área de operações. A posição de SANDMAN será apresentada no TacMap como um pequeno quadrado laranja com um cone de visão branco que se estende na direcção para a qual se encontra orientado. O LONESTAR será apresentado como um quadrado azul.

Prime o manípulo analógico para moveres a perspectiva do TacMap e prime os botões  ou  para aproximares ou afastares a imagem do TacMap. Prime o botão  para fazeres o TacMap regressar à tua posição actual. Prime o botão  para fazeres o TacMap saltar para a localização do objectivo actual. Prime o botão  para obteres mais informação sobre um objectivo marcado.

O TacMap pode também ser usado para manter o registo dos objectivos de missão do SOCOM, assim como de novos objectivos que possam ser adicionados durante a missão. A lista de objectivos de missão será apresentada à esquerda do TacMap. Selecciona um objectivo e prime o botão **X** para veres uma breve descrição do objectivo. Os objectivos de missão têm códigos de cores como a seguir se indica:

Verde:	Objectivos Actuais/marcados.
Branco:	Objectivos ainda por completar.
Amarelo:	Objectivos concluídos.
Vermelho:	Objectivos falhados.
Azul:	Objectivos de bónus/escondidos concluídos.

USO DAS ARMAS

Para disparares uma arma equipada, prime o botão **X**. Os teus tiros serão mais precisos quando forem disparados de uma posição estática, agachado ou deitado. Prime e mantém premido o botão **Δ** para alternares entre a tua arma primária e as granadas. Prime o botão **←** para abrires o menu do inventário e prime os botões **↑** ou **↓** para marcares um objecto, depois prime o botão **X** para o equipares.

Prime e mantém premido o botão **□** para recarregares as armas manualmente desde que existam munições suficientes disponíveis para a arma que tens na mão.

MODO DE DISPARO DA ARMA

Muitas armas de assalto têm múltiplos modos de disparo que podem ir desde um tiro único semi-automático a uma rajada de três tiros ou mais. Para ligares os modos de disparo, prime o botão **←** para abrires o menu do inventário, marca uma arma e prime o botão **Δ** para ligares o seu modo de disparo. Os ícones em forma de bala no Mostrador da Arma no canto inferior esquerdo do ecrã aumentarão ou diminuirão de acordo com a definição. Se estiveres equipado com o lança-granadas, prime o botão **Δ** até que a retícula mude para uma retícula de missil.

APONTAR UMA FIXAÇÃO DE ARMA/ALVO

Bate no botão ➡ para entras no modo Free Look / Observação Livre e usa o manipulo analógico para apontares a arma manualmente e fazeres o reconhecimento da zona imediatamente circundante. Bate no botão ➡ de novo para saíres do modo Free Look / Observação Livre. Prime e mantém premido o botão **R** para te fixares no alvo mais próximo e percorre os múltiplos alvos batendo no botão **L** ao mesmo tempo que manténs premido o botão **R**. Quando tiveres o alvo fixo num inimigo, aparecerá uma caixa vermelha em redor desse inimigo e a retícula saltará para o seu corpo se este estiver ao alcance. Com base no teu movimento, posição e distância em relação ao alvo, a retícula irá mover-se entre a parte inferior do torso do inimigo e a sua cabeça. Outros alvos potenciais que se encontrem ao alcance estarão identificados por uma caixa cinzenta, mas tem o cuidado de não atacar civis inocentes.

USO DE UMA MIRA DE ARMA

Prime o botão ↑ para aproxímares a mira e prime o botão ↓ para afastares ou saíres da mira. O desempenho da mira de arma é diverso dependendo da arma que tens na mão e tiros mais precisos poderão ser disparados de uma posição de agachado ou deitado.

LANÇAR UMA GRANADA

Para lançares uma granada, prime o botão ← para abrires o inventário, depois selecciona a granada e prime o botão X para a equipares. Depois de equipada, prime e mantém premido o botão X para veres o marcador de trajectória dessa granada. Mantém premido o botão X para definires a força de lançamento da granada e depois solta o botão X para a lançares.

COLOCAR UMA MINA CLAYMORE

Prime o botão ← para abrires o inventário, selecciona a mina Claymore e prime o botão X. Determina o local que pretendes cobrir e coloca a mina premindo o botão X. De forma muito conveniente, o detonador de controlo remoto da mina claymore irá aparecer no teu inventário. Selecciona o controlo remoto e prime o botão X para fazeres detonar a mina. Podem ser colocadas múltiplas minas e feitas detonar em simultâneo. Para isso, coloca as minas, selecciona o detonador do inventário e prime o botão X.

COLOCAR UMA MINA DE PRESSÃO (APENAS NO MODO MULTI-JOGADOR)

Prime o botão  para abrires o inventário, selecciona a mina e prime o botão  para confirmar. Prime o botão  de novo para colocares a mina que detonará quando algo a pisar.

MODO PARA UM SÓ JOGADOR

O sucesso de cada missão é medido por vários factores e serás graduado de A (a melhor graduação) a F (a pior). A perfeição para qualquer factor é de 100% ao completar todos os objectivos.

DICAS PARA O SUCESSO DA MISSÃO

USA O DISFARCE

Um SEAL usa a capacidade de disfarce para atacar sem ser detectado. O teu Stealth Grade / Grau de Disfarce pode ser negativamente afectado de cada vez que a tua equipa for descoberta e sempre que o inimigo consiga comunicar a tua presença a outros.

SÊ PRECISO

Acertar nos alvos aumenta o teu Accuracy Grade / Grau de Precisão mas, se falhares os alvos, irás fazê-lo diminuir. A precisão do teu companheiro de equipa será também tida em consideração quando é feita a contabilização do Accuracy Grade / Grau de Precisão.

PROMOVE O TRABALHO DE EQUIPA

Usa a tua equipa para missões em cooperação. Quanto mais usares os teus companheiros de equipa no decorrer da missão, melhor será o teu Teamwork Grade / Grau de Trabalho em Equipa.

ALCANÇA OS TEUS OBJECTIVOS

Os objectivos primários são os objectivos de missão mais importantes e têm o maior impacto no sucesso da missão. A maior parte dos objectivos primários terão de ser concluídos para a missão ter sucesso, mas se falhares os objectivos secundários, verás baixar o teu Objective Grade / Grau de Objectivo.

FALHANÇO DA MISSÃO

As missões serão consideradas falhadas nas seguintes condições:

- Quando ficares incapacitado.
- Quando for morta uma personagem crítica para a missão, como um refém ou pessoa sob escolta.
- Se escapar um alvo crítico para a missão.
- Se um objectivo crítico de missão falhar.
- Quando fizeres abortar uma missão.
- Se o LONESTAR ficar incapacitado.

O MENU DE PAUSA

Prime o botão START para acederes ao Menu de Pausa. Prime os botões ↑ e ↓ para marcares uma opção do menu e prime o botão X para confirmar.

NOTA: aceder ao Menu de Pausa durante um jogo online não colocará o jogo em pausa.

CONTINUAR

Continua a acção a partir do ponto em que a abandonaste.

INCLINAÇÃO DO ALVO

Escolhe se pretendes Normal / Normal ou Inverted / Invertido.

REINICIAR MISSÃO

Reinicia a missão a partir do ponto de inserção.

ABORTAR MISSÃO

Termina a missão actual e regressa ao Menu de Sumário de Missão.

O SOCOM: U.S. Navy SEALs FIRETEAM BRAVO ONLINE

Para um combate mais intenso, selecciona Infrastructure / Infra-estrutura a partir do Menu Principal para constituir a equipa com outros jogadores do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo e competires como uma unidade SEAL ou força terrorista através do jogo em rede. Antes de poderes jogar o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo online, deverá ser criada uma Ligação de Rede e antes que essa Ligação de Rede possa ser estabelecida, deverás introduzir o teu nome de utilizador e palavra-passe e aceitar

o Acordo de Utilização. Se não tens um nome de utilizador e palavra-passe, então precisarás de visitar o endereço www.yourgamingname.com para registares o teu nome exclusivo de jogador e respectiva palavra-passe. Para informação mais detalhada sobre o modo de criar uma Ligação de Rede, por favor, consulta a secção respectiva no Manual de Instruções do sistema PSP™.

FAZER A LIGAÇÃO

Aparecerá o ecrã de "Select a Server" / "Seleccção de Servidor". Selecciona um servidor para acederes ao ecrã de Início de Sessão, depois escolhe "Player Name" / "Nome de Jogador", usa o teclado virtual para introduzires o teu nome, marca "Enter" / "Introduzir" e prime o botão X para continuar. Selecciona "Password" / "Palavra-passe", usa o teclado virtual para introduzir uma palavra-passe e depois selecciona "Enter" / "Introduzir" para continuar. Finalmente, escolhe "Connect" / "Ligar" para acederes ao ecrã do Acordo de Utilização.

NOTA: não te esqueças de tomar nota da palavra-passe e de a guardar bem guardada.

Por favor, lê o Acordo de Utilização e, se concordares com os seus termos, selecciona "Accept" / "Aceito" para acederes à Sala de Entrada da Rede de Controlo de Operação Online.

NOTA: terás que aceitar os termos do Acordo de Utilização para ligares ao SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

O MENU DE REDE DE CONTROLO DE OPERAÇÕES ONLINE (OCN – OPERATION CONTROL NETWORK)

O menu da Rede de Controlo de Operações Online (OCN), está dividido em oito secções: Join a Briefing Room / Entra Numa Sala de Informação de Missão, Join an Online Game / Entra num Jogo Online, Create an Online Game / Cria um Jogo Online, Autoplay an Online Game / Joga Automaticamente um Jogo Online, Online Community / Comunidade Online, Create Clan / Criar Clã, Invite Friends / Convidar Amigos e Online Options / Opções Online.

ENTRAR NUMA SALA DE INFORMAÇÃO DE MISSÃO

Escolhe de entre uma lista de salas de informação de missão que tenham jogos online activos e prime o botão X para continuares.

JUNTAR-SE A UM JOGO ONLINE

Junta-te a um jogo específico online de entre uma lista das sessões presentemente disponíveis. Marca um jogo para veres os pormenores sobre ele, como seja o tipo de missão que se encontra no lado direito no ecrã.

CRIAR UM JOGO ONLINE

Cria um jogo personalizado com as tuas próprias preferências.

FUNCIONALIDADE DE JOGO AUTOMÁTICO NUM JOGO ONLINE

Escolhe e participa em jogos online que estejam presentemente disponíveis com base nas tuas preferências, nas seguintes categorias:

NOME DO MAPA

Procura um jogo no teu mapa favorito ou continua a praticar um mapa que queiras aprender.

TIPO DE JOGO

Escolhe a possibilidade de filtrar tipos de missões específicas, para encontrares as tuas favoritas.

TIPO DE PONTUAÇÃO

Escolhe se queres um tipo de pontuação ranked / graduada ou open / aberta.

NÚMERO DE JOGADORES

Procura jogos com qualquer número de jogadores ou restringe a tua escolha a um número mínimo de modo a nunca ficares enalhado num jogo por falta de adversários.

OPÇÕES AVANÇADAS

Ajusta uma gama de opções avançadas.

FOGO AMIGO

Procura jogos que tenham a opção de fogo amigo especificamente ligada ou desligada.

MODOS DE ARMA

Ajusta uma gama de funções de modo de arma.

REINICIAR

Repõe todas as opções de Jogo Automático nos seus valores originais.

NOTA: logo que estejas satisfeito com os critérios de busca, selecciona Search for Games / Procurar Jogos para começares a procurar jogos online que se adaptem às tuas preferências.

ONLINE COMMUNITY / COMUNIDADE ONLINE

Esta é a tua ligação à Comunidade Online do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

O SOCOM: U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO DIARIAMENTE

Verifica esta opção diariamente para saberes as mais recentes notícias, votações e opiniões, assim como toda a informação sobre as promoções do SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

LEADERBOARDS / QUADROS DE MELHORES PONTUAÇÕES

Vê as últimas actualizações de uma grande variedade de painéis de informação.

CLAN LADDERS / ESCADAS DE CLÃ

Vê e define várias escadas de clã.

MESSAGE BOARD / PAINEL DE MENSAGENS

Lê as mensagens de outros jogadores ou publica as tuas próprias ideias sobre o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo neste fórum aberto para todos os jogadores.

PERSONAL / PESSOAL

Edita o teu perfil online ou usa a funcionalidade de e-mail pessoal para marcares uma partida online com os teus amigos ou companheiros de clã.

FEEDBACK / RETORNO INFORMATIVO

Submete perguntas e comentários sobre o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HELP / AJUDA

Lê outros tópicos de ajuda sobre o SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

CREATE CLAN / CRIAR CLÃ

Cria um clã de companheiros de equipa com interesses semelhantes em todo o mundo e serve-lhes de guia nas batalhas online.

INVITE FRIENDS / CONVIDAR AMIGOS

FRIENDS / AMIGOS Adiciona outros jogadores à tua lista de amigos de modo a poderes encontrá-los facilmente online. Basta premires o botão X para adicionares um amigo.

IGNORE / IGNORAR

Adiciona jogadores à tua lista de ignore / ignorados se nunca mais quiseres ouvir falar deles.

INVITATIONS / CONVITES

Descobre convites de outros jogadores que te peçam para te juntares à sua Lista de Amigos ou ao seu Clã.

OPÇÕES ONLINE

NOME DOS COMPANHEIROS DE EQUIPA

Liga ou desliga a opção de visualização dos nomes de jogador dos companheiros de equipa.

RECEBER MENSAGENS NO JOGO

Permite aos outros que te enviem mensagens enquanto estás a jogar, ou impede-os de te contactarem durante o jogo.

COMUNICAÇÃO ONLINE

MENSAGENS E JANELA DE CONVERSAÇÃO

Enquanto estiveres na Janela de Mensagens e Conversação, poderás conversar publicamente com toda a gente que se encontra na Sala de Entrada de Jogo.

USO DO TECLADO VIRTUAL PARA INTRODUIZIR DADOS E CONVERSAR

Quando é necessário introduzir dados, o teclado virtual aparece automaticamente. Para conversar, prime o botão  para abrires o teclado virtual.

Prime , ,  ou  para marcares um símbolo do teclado e depois prime o botão  para confirmar. Prime o botão  para voltares atrás. Prime o botão  para mudares um dos caracteres para maiúsculas. Prime o botão  para ligares ou desligares o Caps Lock. Selecciona "ENTER" / "INTRODUZIR" ou prime o botão  para introduzires dados ou conversares. Selecciona "EXIT" / "SAIR" ou prime o botão  para fechares o teclado virtual sem transmitires ou introduzires dados.

NOTA: a conversa e os dados apenas podem ser introduzidos através do teclado virtual quando estiveres ligado a uma Sala de Jogo.

MENU DE COMUNICAÇÕES DE JOGO

Bate no botão  para abrires a Janela de Conversação. Prime os botões de direcção para marcares uma Janela de Conversação e prime o botão  para transmitires a mensagem.

CONVIDAR AMIGO: Convida um jogador do teu jogo para ser teu amigo.

CONVIDAR CLÃ: Convida um jogador do teu jogo para se juntar ao teu clã.

IGNORAR: Desliga as mensagens de texto e a conversação por voz de um jogador específico.

VOTAR: Vota para que um jogador seja retirado do jogo.

RÁDIO: Silencia um adversário específico seleccionando a opção Mute Player / Calar Jogador, e liga ou desliga a opção de Voice Chat / Conversação por Voz. O ícone de "Who's Talking" / "Quem fala" aparecerá sempre que alguém esteja a comunicar através do Auricular.

INSULTOS: Dirige insultos vocais previamente definidos e personaliza mensagens de texto com insultos aos adversários.

ORDENS: Dá ordens à tua equipa que serão apresentadas na Caixa de Diálogo no topo do ecrã.

USO DO AURICULAR ONLINE

Usa o Auricular para conduzires conversações bilaterais com companheiros de equipa durante as sessões online, de forma segura e com a certeza que os inimigos não serão capazes de ouvir, de forma alguma, as tuas comunicações.

PARA FALAR:

Prime e mantém premido o botão **O** até ouvires o tom de pronto e fala, em seguida, normalmente, mantendo a mensagem dentro dos limites de uma transmissão breve de dez segundos ou menos. Evita a tagarelice para dares a toda a gente a possibilidade de comunicar e solta o botão **O** para terminares a transmissão de voz.

JOGAR O JOGO ONLINE

TIPOS DE MISSÃO ONLINE

ELIMINAÇÃO

As missões de Eliminação contemplam um combate de morte entre os SEALs e os terroristas. O vencedor é aquele que tiver maior número de homens vivos no final da missão. Os mapas de Eliminação podem ser definidos para permitir ressurreições e os jogadores terão a opção de decidir se querem voltar à vida depois de terem sido mortos.

LIVRE PARA TODOS (FFA – FREE FOR ALL)

É um jogo de terroristas contra terroristas numa partida de morte Livre Para Todos.

SALVAMENTO

As missões de Salvamento apresentam tensas situações com reféns em que os SEALs ganham se matarem todos os terroristas ou se conseguirem escoltar, pelo menos, dois reféns para a zona de salvamento. Os terroristas ganham se matarem todos os SEALs ou se evitarem o salvamento dos reféns.

DEMOLIÇÃO

Descobre a bomba e rebenta com o quartel general da oposição antes que os inimigos te interceptem. Coloca a bomba na base dos inimigos e, em seguida, evita que seja desactivada pelo inimigo até que rebente. É de vital importância que estabeleças com cuidado os tempos para a tua retirada e se a bomba cair em mãos inimigas antes de detonar, então será o teu Quartel General que ficará em perigo.

CATIVEIRO

As missões de Cativo resultam numa luta de morte entre os SEALs e os terroristas mas terás a possibilidade de fazer reviver os teus companheiros mortos. Vence a equipa que tiver mais homens vivos quando o tempo chega ao fim ou a equipa que consiga incapacitar por completo a equipa adversária.

O ECRÃ DE JOGO ONLINE



1 Tiros restantes

2 Arma actual

3 Mira

4 TacMap

5 Ícone de Acção Especial

6 Cronómetro de Contagem Decrescente

7 Medidor de Vitalidade

8 Forças Hostis

MIRA

Usa a mira para apontares a tua arma. A mira tornar-se-á verde quando estiver apontada a amigos e reféns. Ficarà vermelha quando apontada a um inimigo. A mira mudará de forma consoante a arma seleccionada.

MEDIDOR DE VITALIDADE

Apresenta o teu estado de saúde actual.

CRONÓMETRO DE CONTAGEM DECRESCENTE

Conta até zero em jogos onde existam limites de tempo.

ARMA ACTUAL

Prime e mantém premido o botão Δ para alternares entre a tua arma primária e secundária. Para seleccionares um objecto do inventário, prime o botão $\leftarrow$ para abrires o ecrã do inventário, depois prime os botões $\uparrow$ / $\downarrow$ para marcares um objecto. Prime o botão $\times$ para equipares esse objecto. Prime o botão $\leftarrow$ e depois prime o botão Δ para mudares uma arma para o modo semi- ou completamente automático.

TIROS RESTANTES

Vê o número de tiros que te restam e o total máximo para esse cartucho. Para recarregares a arma manualmente, prime e mantém premido o botão  ou prime o botão  e depois o botão .

ÍCONES DO AURICULAR ONLINE

Se estiveres a falar, aparecerá um ícone verde de marcação dentro do ícone do Auricular. Se alguém da tua equipa estiver a falar, o ícone do Auricular ficará vermelho. Um círculo vermelho atravessado por uma barra aparecerá dentro do ícone do Auricular. O nome do jogador que está a falar nesse momento, será apresentado sobre o ícone do Auricular.

Um pequeno ícone de Auricular aparecerá sobre a cabeça do jogador que está a falar nesse momento no canal do Auricular (se esse jogador estiver dentro do ângulo de visão).

CLASSIFICAÇÕES DO JOGADOR (DIVISAS DE POSTO)

Dependendo do teu desempenho, poderás atingir uma variedade de Posto de Jogador. Os Postos online são um indicador da tua capacidade e experiência mas também determinam em que Salas de Informação de Missão é que podes entrar. Algumas dessas Salas são exclusivas para Postos de Jogador específicos.

O MENU INICIAR

NOTA: aceder ao Menu Iniciar durante o jogo online NÃO colocará o jogo em pausa.

Prime o botão START durante uma sessão online para acederes às seguintes opções:

RESUME / CONTINUAR

Fecha o Menu Iniciar.

AIM PITCH / INCLINAÇÃO DO ALVO

Escolhe entre Normal / Normal ou Inverted / Invertido.

ABORT MISSION / INTERROMPER MISSÃO

Interrompe a missão actual e regressa ao Menu de Rede de Controlo de Operações Online (OCN).

РУССКИЙ

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и ее параметры, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Для загрузки игровых данных можно использовать любую карту Memory Stick Duo™, содержащую такие данные. Перед тем как приступить к игре, убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

В игре SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo реализована функция автоматического сохранения. Не вставляйте и не вынимайте карту Memory Stick Duo™ после начала игры – это может привести к потере данных.

После выполнения каждого задания в режиме индивидуальной игры ваши достижения будут автоматически сохраняться на карте Memory Stick Duo™, если на карте Memory Stick Duo™ имеется не менее 800 Кб свободного пространства. В начале индивидуальной игры предварительно сохраненные данные будут загружаться автоматически. Сохраненную игру можно загрузить самостоятельно, последовательно выбрав в главном меню пункты Campaign и Continue Campaign.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГАРНИТУРЫ

Гарнитура позволяет обмениваться голосовыми сообщениями с другими игроками во время коллективной игры через Интернет, отдавать приказания и предупреждать об опасности. При использовании наушников с пультом ДУ для PSP™ гарнитуру следует подключить к пульту дистанционного управления, а пульт – к разъему гарнитуры на системе PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: использование гарнитуры необязательно, но при коллективной игре через Интернет настоятельно рекомендуется.



БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа. Как правило, для игры по прямому соединению необходимо, чтобы у каждого участника был свой диск с игрой.



СОВМЕСТИМАЯ ИГРА

Данный продукт поддерживает режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск с игрой был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. За более подробной информацией обращайтесь к руководству пользователя системы PSP™.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, →, ← и т.д. обозначены кнопки направлений (если не указано обратное).

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ (ПО УМОЛЧАНИЮ)

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В МЕНЮ

Перемещение курсора / Выбор пункта меню	Кнопки направлений ↑ / ↓ / → / ←
Подтверждение выбора пункта меню	Кнопка X
Предыдущий экран / Возврат в главное меню	Кнопка O
Меню коллективной игры / Меню паузы	Кнопка START
Тактическая карта	Кнопка SELECT
Голосовое общение с помощью гарнитуры	Кнопка O (нажать и удерживать) + голосовая команда (только в коллективной игре)
Тактические приказы	Кнопка O (быстро нажать и отпустить)
Подменю тактических приказов	Кнопка X
Выбор приказа	Кнопки направлений ↑ / ↓ / → / ←
Подтверждение выбора приказа	Кнопка X
Выполнение приказа	Кнопка O (нажать и удерживать)
Статистика игрока (в коллективной игре)	Кнопка SELECT
Меню сообщений (в коллективной игре)	Кнопка O (быстро нажать и отпустить)

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

Перемещение	Мини-джойстик
Шаг влево / вправо	Кнопка L (нажать и удерживать) + мини-джойстик
Включение / выключение режима Free Look	Кнопка направления ← (быстро нажать и отпустить)
Прицеливание в режиме Free Look	Кнопка L (нажать и удерживать) + мини-джойстик
Смена стойки (встать, лечь, пригнуться)	Кнопка Δ
Выстрел / бросок / размещение взрывчатки / фотосъемка	Кнопка X
Автоматическое прицеливание	Кнопка R (нажать и удерживать)

Выбор цели

Быстрое переключение основного оружия / гранаты

Выполнение особого действия

Выполнение тактического приказа (только в индивидуальной игре)

Перезарядка оружия

Смена ракурса

Переключение между партнерами по команде в коллективной игре

Доступ к меню снаряжения

Просмотр оружия / снаряжения

Выбор оружия / снаряжения

Переключение режима стрельбы

Кнопка **R** (нажать и удерживать) + кнопка **L** (быстро нажать и отпустить)

Кнопка **△** (нажать и удерживать)

Кнопка **□**

Кнопка **○** (нажать и удерживать)

Кнопка **□** (нажать и удерживать) или кнопка направления **→** + кнопка **□**

Кнопки направлений **↑** / **↓**

Кнопки направлений **→** / **←** (только после выхода из боя)

Кнопка направления **→**

Кнопки направлений **↑** / **↓**

Кнопка **X**

Кнопка направления **→** + кнопка **△**

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИКАЗЫ

Подразделение ВМС США, которым вы командуете, состоит из двух бойцов. Ваш псевдоним – Сэндмен (SANDMAN), а вашего напарника, Тейта Роулинса, – Лоунстар (LONESTAR). Одна из главных задач Лоунстара – прикрывать вас в бою. Он всегда держится неподалеку и следует за вами, куда бы вы ни направились.

Вы можете приказывать Лоунстара удалиться на некоторое расстояние от вашей позиции и выполнить какое-либо действие.

DEPLOY – ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЗРЫВЧАТКУ

Если Лоунстар экипирован гранатами, армейской взрывчаткой C-4 или ранцевыми подрывными зарядами, по команде DEPLOY он бросит гранату или разместит взрывчатку на указанной позиции.

FIRE AT WILL – СТРЕЛЯТЬ БЕЗ КОМАНДЫ

При встрече с противником Лоунстар немедленно откроет огонь.

FOLLOW – СЛЕДОВАТЬ ЗА МНОЙ

Лоунстар следует за вами и принимает ту же стойку, что и вы.

REGROUP – ПЕРЕГРУППИРОВАТЬСЯ

По этой команде Лоунстар займет позицию рядом с вами.

MOVE TO – ДВИГАТЬСЯ К ЦЕЛИ

Используйте эту команду, чтобы Лоунстар начал движение к указанной цели.

STEALTH TO – ДВИГАТЬСЯ К ЦЕЛИ ПОЛЗКОМ

Передвигаясь ползком, Лоунстар будет использовать в качестве укрытия особенности рельефа, окружающие объекты и растительность – чтобы избежать обнаружения противником.

BREACH – ЗАЧИСТИТЬ ПОМЕЩЕНИЕ

Бросок гранаты в дверной проем и последующая зачистка указанного помещения.

INTERACT – ВЫПОЛНИТЬ ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

По этому приказу Лоунстар выполнит выбранное особое действие.

HOLD POSITION – УДЕРЖИВАТЬ ПОЗИЦИЮ

Используйте эту команду, чтобы Лоунстар удерживал указанную позицию вплоть до получения следующего приказа. Но если вы отойдете слишком далеко от Лоунстара, он покинет свою позицию и последует за вами.

HOLD FIRE – НЕ СТРЕЛЯТЬ

Если отдан такой приказ, Лоунстар не будет открывать огонь вплоть до получения следующего приказа – или до тех пор, пока не заметит врага, который собирается выстрелить в вас.

COVER TARGET – ОХРАНЯТЬ ТЕРРИТОРИЮ

Получив этот приказ, Лоунстар будет охранять указанную территорию. Противник, который вторгнется в пределы охраняемой зоны, будет атакован. Для выполнения этого приказа необходимо, чтобы указанная зона находилась в поле зрения Лоунстара.

GET DOWN – ЛОЖИСЬ!

По этому приказу Лоунстар ляжет на землю.

KILL TARGET – УНИЧТОЖИТЬ ЦЕЛЬ

Получив этот приказ, Лоунстар откроет огонь на поражение – если указанная цель находится в его поле зрения.

ПРИМЕЧАНИЕ: когда ваша группа сопровождает других персонажей, им тоже можно отдать приказ выполнить особое действие.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТКИ ПРИЦЕЛА И МАЯКОВ

С помощью метки прицела можно направить Лоунстара на указанную позицию. Для этого наведите прицел на выбранную позицию и отдайте приказ MOVE TO.

Маяки – это точки, которыми на карте обозначаются ключевые позиции. Все маяки отмечаются на карте перед началом выполнения задания. Возможные названия маяков: Charlie (Чарли), Delta (Дельта), Echo (Эхо), Foxtrot (Фокстрот). Для просмотра маяков на тактической карте используйте кнопки **L** и **R**. Более подробно об использовании тактической карты рассказано в разделе Руководства, посвященном тактической карте и боевым задачам.

НАЧАЛО ИГРЫ МЕНЮ

Для выбора пунктов меню служат кнопки направлений , ,  и , для подтверждения – кнопка **X**. Чтобы вернуться к предыдущему экрану меню, нажмите кнопку **O**.

ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН

Нажмите кнопку **X**, чтобы войти в меню Operations Control Network (OCN) (Центр управления). Чтобы создать новую учетную запись, выберите свободную ячейку, нажмите кнопку **X** и при помощи экранной клавиатуры введите название учетной записи. Используйте мини-джойстик для выбора букв и подтверждайте выбор кнопкой **X**. Для продолжения выберите ENTER и нажмите кнопку **X**.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ РЕЖИМ INSTANT ACTION

Выполнив задание в режиме Campaign, вы можете перейти в режим Instant Action и выбрать игру одного из пяти доступных типов, одного из трех доступных уровней сложности – на той же самой карте. Используйте для выбора мини-джойстик, подтверждайте выбор кнопкой **X**. Чтобы выбрать параметры игры случайным образом, нажмите кнопку .

HOSTAGE EXTRACT – ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАЛОЖНИКОВ

Найдите заложников и благополучно доставьте их к месту эвакуации.

STEALTH EXTRACT – ТАЙНОЕ ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАЛОЖНИКОВ

Найдите заложников и благополучно доставьте их к месту эвакуации, избежав обнаружения противником. Если противник вас обнаружит, вы должны уничтожить врагов за считанные секунды – иначе задание не будет выполнено.

SWEEP AND CLEAR – ЗАЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ

Уничтожьте всех врагов за отведенное время.

SABOTAGE – ДИВЕРСИЯ

Найдите станцию спутниковой связи и прикажите Лоунстару вывести ее из строя.

STEALTH SABOTAGE – ТАЙНАЯ ДИВЕРСИЯ

Найдите станцию спутниковой связи и прикажите Лоунстару вывести ее из строя, избежав обнаружения противником. Если противник вас обнаружит, вы должны уничтожить врагов за считанные секунды – иначе задание не будет выполнено.

ПРИМЕЧАНИЕ: при каждой следующей игре в режиме Instant Action на той же самой карте расположение объектов и сил противника будет иным.

РЕЖИМ ЗАДАНИЙ НОВОЕ ЗАДАНИЕ

Выберите пункт NEW CAMPAIGN, чтобы начать индивидуальную игру в режиме заданий. Более подробно о режиме заданий рассказано в разделе Campaign Menu этого Руководства.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Выберите пункт CONTINUE CAMPAIGN, чтобы продолжить выполнение задания последней сохраненной игры SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo. Для продолжения сохраненной игры карта Memory Stick Duo™, содержащая соответствующие данные, должна находиться в гнезде Memory Stick Duo™.

ПОВТОРЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Чтобы повторить заново уже выполненное задание, выберите пункт MISSION REDEPLOY.

СТАТИСТИКА

Выберите пункт CAMPAIGN STATS, чтобы просмотреть статистику выполняемого задания.

ТОЧКА ДОСТУПА

Беспроводные возможности точки доступа (WLAN) позволяют подключиться к Интернету в режиме Infrastructure. В коллективной игре через Интернет могут участвовать до 16 игроков.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа. Для игры по прямому соединению необходимо, чтобы все участники находились на расстоянии не более 10 метров друг от друга и между их системами PSP™ не было никаких препятствий. В коллективной игре по прямому соединению могут участвовать до 16 игроков.

НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ИГРЫ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Команды управления, принятые в SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo по умолчанию, описаны в соответствующем разделе этого Руководства.

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

В меню OPTIONS LIST приведены параметры игры, которые вы можете настроить.

ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ

Выберите пункт MUSIC VOLUME, чтобы установить уровень громкости фоновой музыки.

ГРОМКОСТЬ ДИАЛОГОВ

Выберите пункт DIALOGUE VOLUME, чтобы установить уровень громкости диалогов в игре.

ГРОМКОСТЬ СПЕЦЭФФЕКТОВ

Выберите пункт EFFECTS VOLUME, чтобы установить уровень громкости звуковых эффектов.

ПОДСКАЗКИ

Выберите пункт HELP POPUPS и нажмите кнопку X, чтобы включить или отключить всплывающие подсказки.

РЕЖИМ ОБЗОРА

Выберите пункт Y-AXIS INVERT и нажмите кнопку X, чтобы включить или отключить инвертированный по вертикальной оси обзор (Y-Axis Invert).

СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ УКАЗАТЕЛЯ

Выберите пункт LOOK SPEED, чтобы настроить скорость перемещения метки (или перекрестья) прицела.

СВОБОДНЫЙ ХОД

Для настройки чувствительности мини-джойстика выберите пункт DEAD ZONE.

СОХРАНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ ИГРЫ

Чтобы сохранить все выбранные параметры игры на карте Memory Stick Duo™, выберите пункт ACCEPT CHANGES.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы восстановить значения параметров игры по умолчанию, нажмите кнопку .

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ

В меню PROFILE SETTINGS вы можете изменить название своей учетной записи и уровень сложности, сохранить или загрузить учетную запись и удалить данные с карты Memory Stick Duo™.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В меню EXTRAS вы можете просмотреть и выбрать множество дополнительных материалов (таких как видеоролики, новые разновидности оружия, новые персонажи), которые будут доступны либо после успешного выполнения заданий в SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo, либо после синхронизации сохраненных данных игры SOCOM 3: U.S. Navy SEALs и SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo через меню Crosstalk.

СИНХРОНИЗАЦИЯ ДАННЫХ

Некоторые задания, выполненные в игре SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo (для системы PSP™) и в игре SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs (для консоли PlayStation®2) (продается отдельно), откроют доступ к дополнительным возможностям в обеих играх. Чтобы получить доступ к дополнительным возможностям, выполните специальное задание Crosstalk в одной из игр и синхронизируйте сохраненные данные с другой игрой.

Чтобы синхронизировать данные игры SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo и игры SOCOM 3: U.S. Navy SEALs, систему PSP™ следует соединить с консолью PlayStation®2 (продается отдельно) при помощи стандартного кабеля USB с разъемом Mini-B.

Соединив систему PSP™ и консоль PlayStation®2 при помощи кабеля USB, убедитесь, что игра SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo правильно размещена в системе PSP™, а игра SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs правильно размещена в консоли PlayStation®2, после чего войдите в главное меню каждой из систем. Последовательно выберите в меню обеих систем пункты Profile, Extras и Crosstalk, а затем нажмите кнопку X. Откроется меню Crosstalk, в котором отражены все выполненные задания и полученные награды.

Выберите пункт Sync All Files (синхронизация данных) в меню Crosstalk игры SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo и нажмите кнопку X. На экране появится сообщение о синхронизации данных. Затем выберите пункт Sync All Files в меню Crosstalk игры SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs и нажмите кнопку X. И, наконец, нажмите кнопку X системы PSP™ для начала синхронизации.

Вам будет предложено сохранить учетную запись SOCOM 3: U.S. Navy SEALs. Выберите Yes, чтобы заменить предыдущую учетную запись новой, содержащей дополнительные возможности Crosstalk из игры SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo. Одновременно на карте Memory Stick Duo™ будет сохранена обновленная учетная запись SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo.

УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Множество доступных и эффективных учебных заданий, которые обучают отдавать приказы, незаметно перемещаться по местности и сражаться.

МЕНЮ ЗАДАНИЯ

ИНСТРУКТАЖ

На экране инструктажа отображаются приказы командования, а также описание задания, разведданные, информация о боевых задачах и сведения дипломатического характера.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Здесь приведены описания основных и дополнительных задач в той последовательности, в которой их необходимо выполнить.

РАЗВЕДКА

Здесь представлены разведданные, необходимые для выполнения задания, а также описания оружия, сведения о террористах и карты местности.

ВООРУЖЕНИЕ

Вы можете просмотреть или изменить вооружение и экипировку каждого бойца. Для этого выберите бойца, затем – снаряжение, основное и дополнительное оружие. Выберите ячейку с оружием или снаряжением при помощи мини-джойстика или кнопок направлений и нажмите кнопку **X** для подтверждения выбора. Используйте кнопки направлений **→** или **←** для просмотра доступного оружия и снаряжения. Чтобы экипировать бойца выбранным оружием или снаряжением, нажмите кнопку **X**. Нажмите кнопку **O**, если хотите выбрать экипировку для другого бойца.

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ

Когда будете готовы приступить к выполнению задания, выберите команду Deploy и нажмите кнопку **X**.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ИГРЫ



- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 Маяк | 2 Индикатор автоматического прицеливания |
| 3 Метка прицела / Оптический прицел | 4 Компас |
| 5 Оружие | 6 Статус бойцов |

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Используйте метку прицела для точного наведения на цель. Метка прицела появляется на экране, когда вы берете в руки оружие (в том числе гранатомет). Если вы берете ручную гранату, метка прицела принимает форму гранаты – не забудьте отбежать подальше и пригнуться после того, как бросите гранату.

С помощью метки прицела можно направить Лоунстара на позицию. Для этого наведите прицел на выбранную позицию, быстро нажмите и отпустите кнопку  и выберите в меню особых действий пункт Move To. Лоунстар немедленно направится туда, куда вы укажете меткой прицела.

Когда вам понадобится, чтобы Лоунстар выполнил какое-либо особое действие с объектом (например, с генератором), наведите на объект метку курсора, быстро нажмите и отпустите кнопку , затем выберите в меню особых действий пункт Disable Generator. Лоунстар выведет генератор из строя.

Наведите перекрестье прицела на центр экрана, чтобы увидеть индикатор ожидаемого рассеивания пуль. Показания индикатора изменяются в зависимости от выбранного вида оружия и позиции, из которой ведется стрельба. Если выбран гранатомет, индикатор рассеивания не появляется.

КОМПАС

Ориентируйтесь на местности при помощи компаса, расположенного в правом верхнем углу экрана. Северное направление обозначено на компасе буквой N. Ваша позиция обозначена оранжевым квадратом в центре компаса. Белый треугольник указывает сторону, в которую направлен ваш взгляд. Позиция Лоунстара обозначена на компасе синим квадратом.

ОРУЖИЕ

В левом нижнем углу экрана отображается выбранное оружие и количество боеприпасов к нему.

СТАТУС БОЙЦОВ

Сведения о статусе бойцов находятся в правом нижнем углу экрана. Зеленая полоска индикатора отображает текущий запас здоровья бойца. При ранении часть полосы становится красной. Если красной стала вся полоска, это означает, что боец выбыл из строя.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда вы приближаетесь к месту или предмету, допускающему выполнение особого действия, в верхней части экрана появляется соответствующая пиктограмма. Нажмите кнопку , чтобы выполнить особое действие – например, задержать пленника, подобрать оружие убитых врагов или другие полезные предметы, открыть запертую дверь, взобраться на стену или спуститься по лестнице, разместить подрывной заряд или использовать нож, чтобы незаметно убить вражеского часового. Кроме того, при наведении метки прицела на сопровождаемого персонажа появятся пиктограммы Follow (следовать за мной), Hold Position (оставаться на месте) и Get Down (лечь на землю). Чтобы приказать сопровождаемому выполнить выбранное действие, нажмите кнопку .

ПРИКАЗЫ ОТРЯДУ

Когда вы наведете метку прицела на место, в котором возможно отдать приказ отряду, над индикатором статуса бойцов в правом нижнем углу экрана появится синий текстовый индикатор, который отображает доступные разновидности приказов отряду. Чтобы отдать Лоунстару соответствующий приказ, нажмите и удерживайте кнопку , пока виден синий текстовый индикатор.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

Тактическая карта служит для ориентирования на местности и получения сведений о боевых задачах. Чтобы открыть экран тактической карты и боевых задач, нажмите кнопку SELECT. Список задач приведен в левой части тактической карты. Ваша позиция (позиция Сэндмена) отмечена на карте оранжевым квадратом. Светлым треугольником отмечено направление, в котором вы смотрите в данный момент. Позиция Лоунстара отмечена на карте с иним квадратом.

Для просмотра карты используйте мини-джойстик, для масштабирования нажимайте кнопки  или . Чтобы центрировать карту относительно вашей позиции, нажмите кнопку . Чтобы центрировать карту относительно цели выполняемого задания, нажмите кнопку . Для просмотра дополнительной информации о выбранном объекте нажмите кнопку .

В левой части тактической карты приведен список боевых задач – как основных, так и дополнительных, которые появляются во время выполнения задания. Выберите задачу из списка и нажмите кнопку **X** для просмотра краткого описания задачи.

Статус задач отображен цветом:

- Зеленым: выполняемая или выбранная задача.
- Белым: задачи, которые предстоит выполнить.
- Желтым: выполненные задачи.
- Красным: проваленные боевые задачи.
- Синим: выполненные дополнительные задачи.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Для выстрела из выбранного оружия нажмите кнопку **X**. Точность попадания выше, если вы стреляете из положения лежа или с колена.

Чтобы сменить основное оружие на гранату, нажмите и удерживайте кнопку **Δ**. Если необходимый предмет находится в списке предметов, нажмите кнопку направления **➡**, затем выберите его с помощью кнопок направлений **↑** и **↓** и нажмите кнопку **X** для подтверждения выбора.

Чтобы перезарядить оружие вручную, если в запасе есть подходящие патроны, нажмите и удерживайте кнопку **□**.

РЕЖИМЫ СРЕЛЬБЫ

Многие виды оружия имеют несколько режимов стрельбы: от стрельбы одиночными выстрелами до ведения огня короткими очередями. Чтобы сменить режим стрельбы, нажмите кнопку направления **➡**, выберите оружие, а затем нажмите кнопку **Δ**. Пиктограмма пули на индикаторе оружия в нижнем левом углу экрана отражает выбранный режим стрельбы. Если вы выбрали гранатомет, нажимайте кнопку **Δ** до тех пор, пока перекрестье прицела не сменится прицелом гранатомета.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Быстро нажмите и отпустите кнопку направления , чтобы перейти в режим Free Look и наводить оружие на цель вручную, при помощи мини-джойстика. Чтобы вернуться в режим автоматического прицеливания, еще раз быстро нажмите и отпустите кнопку направления . Нажмите и удерживайте кнопку  для автоматического наведения оружия на ближайшую цель. Для переключения между доступными целями быстро нажимайте и отпускайте кнопку , удерживая нажатой кнопку . Когда метка прицела наведена на врага, вокруг него появляется красный индикатор. Если враг находится на расстоянии прицельного выстрела, в красном индикаторе появляется перекрестье прицела. В зависимости от вашей позиции и расстояния до цели перекрестье прицела автоматически наводится на голову или корпус врага. Другие доступные цели на расстоянии прицельной стрельбы обозначены серыми индикаторами, но имейте в виду – среди них могут быть гражданские лица.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПТИЧЕСКОГО ПРИЦЕЛА

При использовании оптического прицела можно увеличить масштаб изображения, нажав кнопку направления . Чтобы уменьшить масштаб изображения или отключить оптический прицел, нажмите кнопку направления . Учтите: технические характеристики прицелов на различных видах оружия неодинаковы. При стрельбе из положения лежа или с колена точность попадания выше.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАНАТ

Нажмите кнопку направления , чтобы открыть список предметов. Затем выберите гранату и нажмите кнопку . Еще раз нажмите и удерживайте кнопку  для отображения траектории полета гранаты. Чтобы бросить гранату, отпустите кнопку . Чем дольше вы будете удерживать кнопку , тем дальше полетит граната.

УСТАНОВКА ПРОТИВОПЕХОТНЫХ МИН

Чтобы установить противопехотную мину, выберите ее в списке предметов, укажите позицию и нажмите кнопку . Когда мина установлена, в списке предметов появится пульт дистанционного управления взрывателем. Чтобы подорвать мину, выберите пульт дистанционного управления и нажмите кнопку .

Несколько противопехотных мин можно взорвать одновременно. Для этого сначала установите одну мину, затем откройте список предметов и установите следующую и т.д. Чтобы подорвать установленные мины, выберите в списке предметов пульт дистанционного управления и нажмите кнопку X.

УСТАНОВКА МИНЫ НАЖИМНОГО ДЕЙСТВИЯ (ТОЛЬКО В КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЕ)

Выберите мину нажимного действия в списке предметов кнопкой направления ➡, подтвердите выбор кнопкой X и снова нажмите кнопку X, чтобы установить мину. Мина взорвется, когда на нее наступят.

ИТОГИ ЗАДАНИЯ В ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ИГРЕ

Успешность выполнения задания определяется по нескольким параметрам. Ваши действия оцениваются по шестибалльной шкале от A (лучший результат) до F (худший результат).

УСПЕХ МИССИИ МАСКИРОВКА

Каждый раз, когда противник обнаруживает передвижение ваших бойцов и поднимает тревогу, вы теряете несколько очков.

МЕТКОСТЬ

Каждое попадание в цель увеличивает количество очков, каждый промах – уменьшает. Точность стрельбы вашего напарника Лоунстара тоже учитывается.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В БОЮ

Очки начисляются за успешную совместную деятельность бойцов в процессе выполнения задания.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Качество выполнения основных боевых задач существенно влияет на итоговую оценку. Для успешного завершения задания необходимо выполнить все основные задачи. Дополнительные боевые задачи необязательны для выполнения, однако каждая невыполненная задача снижает итоговую оценку.

НЕВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Задание считается невыполненным, если:

- ваш персонаж погиб;
- объект, который необходимо было защитить (заложник или сопровождаемое лицо), уничтожен;
- объект, который необходимо было уничтожить, сумел спастись;
- вы прервали выполнение задания;
- ваш напарник Лоунстар погиб.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Нажмите кнопку START, чтобы войти в меню паузы, выберите нужный пункт меню кнопками направлений ↑ и ↓ и нажмите кнопку X для подтверждения выбора.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы войдете в меню паузы во время коллективной игры, игра не приостановится.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Выберите пункт RESUME, чтобы продолжить игру с того момента, на котором вы остановились.

РЕЖИМ ОБЗОРА

Выберите пункт AIM PITCH и установите режим обзора – Normal (обычный) или Invert (инвертированный).

ПОВТОР ЗАДАНИЯ

Выберите пункт RESTART MISSION, чтобы начать выполнение задания заново.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

Выбрав пункт ABORT MISSION, вы прервете выполнение задания и вернетесь в меню инструктажа.

ИГРА ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Чтобы сыграть в SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo с другими игроками, выберите в главном меню игры пункт Infrastructure. В командной игре через Интернет вы сможете выступить как в роли террориста, так и в роли бойца спецназа ВМС США. Для коллективной игры через Интернет необходимо создать сетевое соединение в меню Network Connection. Перед тем как соединение будет установлено, введите свое имя пользователя и пароль и примите условия Соглашения с конечным пользователем. Чтобы зарегистрировать новое имя пользователя и пароль для коллективной игры через Интернет, посетите веб-сайт www.yourgamingname.com. Более подробно о создании сетевого соединения рассказано в руководстве пользователя системы PSP™.

НАЧАЛО КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

В меню Select a Server выберите сервер игры. Затем в меню Sign In выберите пункт Player Name, введите свой псевдоним при помощи экранной клавиатуры, выберите Enter и нажмите кнопку X для продолжения. Выберите Password, при помощи экранной клавиатуры введите пароль и выберите Enter для продолжения. После этого выберите Connect для перехода к экрану Соглашения с конечным пользователем.

ВНИМАНИЕ: обязательно запишите и сохраните указанный при регистрации пароль.

Внимательно прочитайте Соглашение с конечным пользователем и выберите пункт Agree, если вы согласны с его условиями. После этого откроется вступительный экран коллективной игры (Online Operations Control Network Lobby).

ВНИМАНИЕ: для участия в коллективной игре SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo вы должны принять условия Соглашения с конечным пользователем.

ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ (OCN)

В меню центра управления коллективной игры Online Operations Control Network (OCN) – восемь пунктов: инструктаж (Join a Briefing Room), присоединение к игре (Join an Online Game), создание игры (Create an Online Game), автовыбор (Autoplay an Online Game), сообщество (Online Community), создание клана (Create Clan), приглашение друзей (Invite Friends) и параметры игры (Online Options).

ИНСТРУКТАЖ

Выберите комнату инструктажа с интересующей вас игрой в меню JOIN A BRIEFING ROOM и нажмите кнопку X для продолжения.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Выберите игру из списка в меню JOIN AN ONLINE GAME и присоединитесь к ней. Сведения о выбранной игре отображаются в правой части экрана.

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Выберите пункт CREATE AN ONLINE GAME, чтобы создать новую игру с выбранными параметрами.

АВТОВЫБОР

В меню AUTOPLAY AN ONLINE GAME установите значения параметров игры, которые вас устраивают, и выберите подходящую игру. Доступны следующие параметры игры:

MAP NAME – НАЗВАНИЕ КАРТЫ

Выберите название карты – это идеальный способ найти игру, в которой действия разворачиваются на территории, которую вы хорошо знаете или хотите изучить.

GAME TYPE – ТИП ИГРЫ

Выберите тип игры.

SCORE TYPE – ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Выберите способ подсчета очков. Возможные варианты: Ranked и Open.

NUMBER OF PLAYERS – ЧИСЛО ИГРОКОВ

Выберите игру, в которой участвует не меньше заданного количества игроков.

ADVANCED OPTIONS – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Настройте дополнительные параметры игры.

FRIENDLY FIRE – ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ОГОНЬ

Поиск игры, в которой разрешено или запрещено стрелять по союзникам.

WEAPON MODES – РЕЖИМЫ СТРЕЛЬБЫ

Поиск игры, в которой разрешены определенные режимы стрельбы.

RESET – ПО УМОЛЧАНИЮ

Восстановление значений дополнительных параметров по умолчанию.

ПРИМЕЧАНИЕ: установив значения всех параметров, выберите Search for Games, чтобы начать поиск игр, соответствующих условиям фильтрации.

СООБЩЕСТВО

“Online Community” – это сообщество участников коллективной игры SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

SOCOM: U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO DAILY

В этом разделе представлены игровые новости, обзоры и голосования, а также особые предложения от SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

LEADERBOARDS – РЕЙТИНГ

Рейтинг игроков в разных категориях.

CLAN LADDERS – КЛАНЫ

Просмотр сведений об играх между кланами.

MESSAGE BOARD – СООБЩЕНИЯ

Форум игроков – здесь вы можете пообщаться с единомышленниками и поделиться своим мнением об игре.

PERSONAL – ЛИЧНАЯ СТРАНИЦА

Редактирование личных сведений и игровых текстовых сообщений, настройка фильтров и проверка электронной почты.

FEEDBACK – ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Связь с модератором службы SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

HELP – ПОМОЩЬ

Ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы о SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.

СОЗДАНИЕ КЛАНА

Создание клана позволит вам и вашим друзьям действовать в коллективных играх единой группой.

ПРИГЛАШЕНИЕ ДРУЗЕЙ

СПИСОК FRIENDS

Добавьте интересующих вас игроков в список друзей (Friends) – и вы будете сразу узнавать, когда они подключатся к Интернету. Чтобы добавить выбранного игрока в список друзей, нажмите кнопку X.

СПИСОК IGNORE

Если вы больше не желаете общаться с каким-нибудь игроком – добавьте его в список Ignore.

ПРИГЛАШЕНИЯ

Выберите пункт Invitations, чтобы просмотреть сообщения от других игроков, которые приглашают вас присоединиться к их клану или хотят внести вас в свой список друзей.

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

ПСЕВДОНИМЫ

Включите или отключите отображение псевдонимов других игроков в коллективной игре (MP TEAM-MATE NAMES).

СООБЩЕНИЯ

Выберите параметр RETRIEVE IN-GAME MESSAGES, если хотите получать во время игры сообщения от других игроков.

ОБЩЕНИЕ С ПАРТНЕРАМИ ПО КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЕ

ЭКРАН СООБЩЕНИЙ

Здесь вы можете обмениваться сообщениями со всеми участниками сообщества коллективной игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКРАННОЙ КЛАВИАТУРЫ

Экранная клавиатура появляется автоматически, когда необходимо ввести какие-нибудь данные. Чтобы вызвать экранную клавиатуру и набрать сообщение, нажмите кнопку .

Выбирайте буквы кнопками направлений ↑, ↓, → или ← и подтверждайте выбор нажатием кнопки X. Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку □. Чтобы ввести прописную букву, нажмите кнопку [L]. Для переключения регистра нажмите кнопку [R]. Выберите ENTER или нажмите кнопку Δ, чтобы ввести данные или передать сообщение. Выберите EXIT или нажмите кнопку ○, чтобы закрыть экранную клавиатуру, не передавая данные.

ПРИМЕЧАНИЕ: обмен сообщениями возможен только в коллективной игре через Интернет.

МЕНЮ СООБЩЕНИЙ

Чтобы открыть меню сообщений, быстро нажмите и отпустите кнопку ○. Кнопками направлений выберите необходимые параметры Chat Window и нажмите кнопку X, чтобы передать сообщение.

FRIEND INVITE: отправьте приглашение игроку, которого вы хотите внести в свой список друзей.

CLAN INVITE: отправьте приглашение игроку, которого вы хотите присоединить к своему клану.

IGNORE: запретите прием текстовых и голосовых сообщений от выбранного игрока.

VOTE: проголосуйте за то, чтобы удалить определенного игрока из игры.

RADIO: выберите параметр Mute Player, чтобы запретить прием голосовых сообщений от определенного игрока и разрешить или запретить обмен голосовыми сообщениями во время игры (Voice Chat). При приеме голосового сообщения от другого игрока на экране появится соответствующая пиктограмма (Who's Talking).

TAUNTS: выберите один из вариантов насмешек над противником. Речевые сообщения фиксированы и не изменяются, текстовые сообщения можно изменить.

ORDERS: вы можете отдавать приказы партнерам по команде – текст приказов будет отображаться в диалоговом окне в верхней части экрана.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГАРНИТУРЫ В КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЕ

Игра поддерживает возможность двустороннего общения с другими игроками во время коллективной игры через Интернет. Постоянное взаимодействие с партнерами по команде – ключ к победе. Игроки команды противника не могут слышать ваших переговоров.

ПЕРЕДАЧА ГОЛОСОВОГО СООБЩЕНИЯ:

Нажмите и удерживайте нажатой кнопку . Когда прозвучит звуковой сигнал, кратко и четко произнесите сообщение. Старайтесь формулировать сообщения предельно коротко и ясно. Как только вы закончите говорить, отпустите кнопку .

ОПИСАНИЕ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

ТИПЫ ИГРЫ

SUPPRESSION – УСТРАНЕНИЕ

Яростная схватка между террористами и спецназом, время лимитировано. Побеждает та команда, у которой к концу раунда останется больше бойцов. На картах этого типа можно включить режим мгновенного возрождения игроков после гибели.

FFA – ПОЕДИНОК

Террористы сражаются с террористами в жестоком поединке, где каждый – сам за себя.

EXTRACTION – ЗАХВАТ ЗАЛОЖНИКОВ

Террористы захватили заложников. Команда спецназа побеждает, если уничтожены все террористы или если хотя бы два заложника добрались живыми до безопасной зоны. Террористы побеждают, если все бойцы спецназа или все заложники уничтожены.

DEMOLITION – ТЕРАКТ

Цель игры – отыскать бомбу и взорвать с ее помощью вражеский штаб. Игрок, завладевший бомбой, сразу становится целью №1 для команды противника. Если он потеряет бомбу, ваша команда будет вынуждена обороняться. После установки бомбы на вражеской базе необходимо проследить, чтобы противник не успел обезвредить ее. Если противник захватит бомбу до того, как она взорвется, вам придется защищать свой штаб.

CAPTIVE – ЗАЧИСТКА

Смертельная схватка между террористами и спецназовцами, в которой погибшие бойцы могут возрождаться. Побеждает команда, которая полностью уничтожит противника или у которой к концу раунда останется больше бойцов.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ



❶ Количество оставшихся зарядов

❸ Метка прицела

❺ Пиктограмма особого действия

❹ Индикатор здоровья

❷ Выбранное оружие

❹ Карта

❻ Таймер обратного отсчета

❽ Противник

МЕТКА ПРИЦЕЛА

Используйте метку прицела для прицеливания. Если оружие нацелено на союзника, метка прицела становится зеленой, если оно нацелено на врага – красной. В зависимости от вида выбранного оружия форма метки прицела может варьироваться.

ИНДИКАТОР ЗДОРОВЬЯ

Отражает состояние персонажа. После каждого ранения персонажа красная полоска на индикаторе его здоровья увеличивается.

ТАЙМЕР ОБРАТНОГО ОТСЧЕТА

Если игра ограничена по времени, на экране отображается таймер, показывающий, сколько времени осталось до окончания раунда.

ВЫБРАННОЕ ОРУЖИЕ

Нажмите и удерживайте кнопку , чтобы выбрать основное или дополнительное оружие. Если необходимый предмет находится в списке предметов, нажмите кнопку направления , затем выберите предмет с помощью кнопок направлений  и  и подтвердите выбор, нажав кнопку . Для переключения режима стрельбы на полуавтоматический или автоматический нажмите кнопку направления , а затем кнопку .

КОЛИЧЕСТВО ПАТРОНОВ В МАГАЗИНЕ

На индикаторе показано количество патронов, оставшихся в магазине, и емкость магазина. Чтобы перезарядить оружие, либо нажмите и удерживайте кнопку , либо последовательно нажмите кнопку направления  и кнопку .

ПИКТОГРАММА ГАРНИТУРЫ

Когда вы говорите, на пиктограмме гарнитуры появляется зеленая отметка. Когда говорит ваш партнер по команде, пиктограмма гарнитуры становится красной, а внутри нее появляется перечеркнутый красный круг. Имя говорящего отображается над пиктограммой гарнитуры.

Если персонаж игрока, который говорит, находится в вашем поле зрения, над его головой появляется маленькая пиктограмма гарнитуры.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ (PLAYER RANKINGS)

За достижения в коллективной игре игрокам присваиваются знаки отличия (Player Rankings). Существует пять степеней знаков отличия. Эти знаки не только служат подтверждением вашего мастерства, но и необходимы для присоединения к определенным играм – неопытным игрокам запрещено входить в некоторые комнаты.

МЕНЮ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ

ВНИМАНИЕ: выход в меню коллективной игры (Start Menu) во время игры через Интернет НЕ ПРИОСТАНАВЛИВАЕТ игру.

Во время игры через Интернет нажмите кнопку START, чтобы получить доступ к Start Menu, которое содержит следующие пункты:

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Выбрав пункт RESUME, вы покинете меню и продолжите игру.

РЕЖИМ ПРИЦЕЛИВАНИЯ

Выберите пункт AIM PITCH и установите режим прицеливания – обычный (Normal) или инвертированный (Inverted).

ПРЕКРАЩЕНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

Выберите пункт ABORT MISSION, чтобы прервать игру и вернуться в меню Центра управления (OCN).